

Por sólo 2'75€
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
PSOne • PS2
Nº 40 • 2'75 €
Portugal 2,75 €
Play manía
HOBBY PRESS
PS2
MEDAL OF HONOR FRONTLINE
SPIDERMAN THE MOVIE
VIRTUA FIGHTER 4
STAR WARS JEDI STARFIGHTER
VAMPIRE NIGHT
PIRATES THE LEGEND OF BLACK KAT
BLOOD OMEN 2
GRANDIA 2
POLICE 24/7
DEUS EX
FIFA COPA DEL MUNDO 2002
BARBARIAN
SMASH COURT TENNIS
F1 2002
STAR TREK ELITE FORCE...
PSONE
FINAL FANTASY ANTHOLOGY
RAYMAN RUSH
PETER PAN...
¡¡Bombazo en PS2!!
Final Fantasy X
Llega a PS2 el juego de rol más esperado
175 JUEGOS PARA PS2 Y PSONE COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡Descuento seguro!
Ahórrate 3 euros en cada juego que te compres para PSOne y PS2
Excepto línea Platinum
Guías completas
•State of Emergency
•Head Hunter
¡EN EXCLUSIVA PARA PS2!
Te avanzamos cómo será el mejor Tomb Raider de la historia
¡LARA CROFT HA VUELTO!
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº5
Play manía
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
Gran Turismo 3
Coches • Ligas • Mecanica • Conduccion • Trucos
¡Búscala en el interior!
Guía de Gran Turismo 3
¡¡Te ofrecemos todas la claves para convertirte en el mejor piloto de GT3!!
8 424094 800032 00040

SHADOW

Una inquietante y profunda historia que absorberá tu alma

Un héroe con un pasado misterioso.

Una joven que posee la llave para dominar el mundo.

Un hombre perverso que no se detendrá ante nada para liberar un poder ilimitado.

Prepárate para experimentar un RPG sin comparación.

Bienvenido al mundo de Shadow Hearts™, donde la mezcla del combate por turnos con los elementos de RPG japonés alcanza la perfección.









Sumario 40

www.hobbypress.es/Playmania

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Lidia Muñoz Diseño y Autoedición.
Ruth Caravaca, Fernando Bravo Maquetación.
Ana María Torremocha Secretaria de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Dani Lara, Sonia Ortega, Elicio Dómbriz, Oscar Lera, Rubén Guzmán.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de Publicaciones: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Directora de Marketing: María Moro.
Jefe de Distribución: Virginia Cabezón.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.
Fotografía: Pablo Abollado.
Departamento de Suscripciones: Antonio Casado.

PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: COBRHI 28864 Ajalvir, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 7/2002

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

ACTUALIDAD



Aquí encontrarás lo más caliente que se cuece en el mundo PlayStation, en una sección rebosante de noticias frescas y siempre interesantes.

REPORTAJES:



Te descubrimos los primeros detalles sobre la primera aparición de Lara Croft en PS2.

El "trepamuros" más famoso del cómic prepara su asalto a la gran pantalla y a PS2.



La primera entrega de la saga *Medal of Honor* en PS2 y un montón más de juegos de guerra.

NOVEDADES

PSOne · PS2 · Precio Especial · Platinum

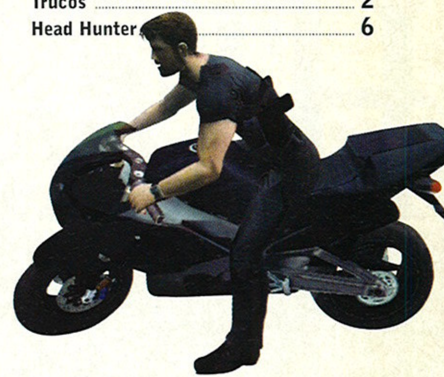


Final Fantasy vuelve a PSOne, en una edición especial que contiene los capítulos *IV* y *V* de la famosa saga de Square.



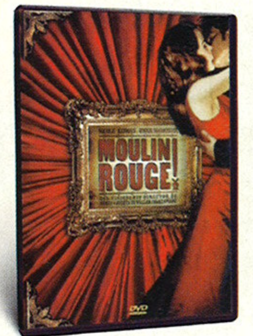
El principal rival de la saga *Tekken*, ahora también se puede jugar en PS2.

GUÍAS:





Todas las claves para sobrevivir a la más brutal revuelta callejera de PS2.



Las mejores novedades en el mundo del DVD, para que sepas con qué nuevas películas puedes disfrutar en tu PS2. Este mes, mención especial a la exitosa "Moulin Rouge" y al cofre especial de "Robocop".

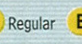
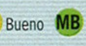
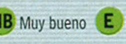
Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena.
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad.
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género.
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos.
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:



MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

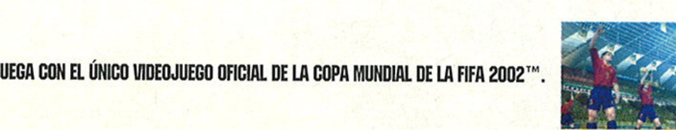
- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.

espana.ea.com

CAMPIONI

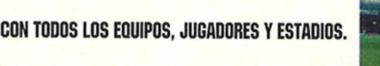
PC CD-ROM
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
PlayStation
PlayStation 2

SÓLO TÚ PUEDES EVITAR ESTO



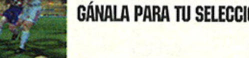
JUEGA CON EL ÚNICO VIDEOJUEGO OFICIAL DE LA COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2002™.



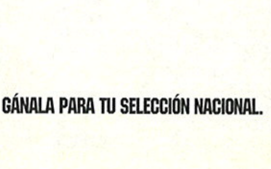


CON TODOS LOS EQUIPOS, JUGADORES Y ESTADIOS.





GÁNALA PARA TU SELECCIÓN NACIONAL.











somos el deporte





La leyenda de las aventuras gráficas sigue viva

BROKEN SWORD
THE SLEEPING DRAGON

Revolution Software nos ha adelantado en primicia los primeros detalles sobre su nueva y esperada aventura gráfica, la que será la tercera entrega de su aclamada saga *Broken Sword*.

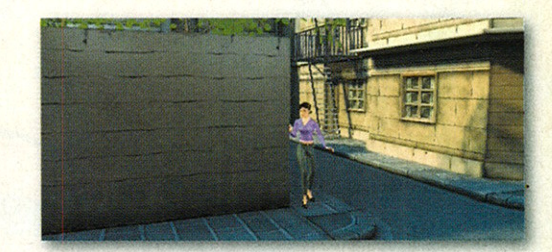
Como era de recibo, la saga *Broken Sword* va a tener su continuación en PS2, y aunque no va a estar lista hasta el 2003, sus programadores, Revolution, han tenido la gentileza de ofrecernos en exclusiva los primeros detalles del juego, de subtítulo provisional *The Sleeping Dragon.*

En esta secuela, volveremos a acompañar a George Stobbart y a Nico Collard en una aventura que nos pondrá tras la pista de una Conspiración relacionada con los secretos de los Templarios.

Esta nueva entrega de *Broken Sword* conservará el espíritu de la saga, aunque también ofrecerá importantes sorpresas, integrando elementos inusuales en las aventuras gráficas, como la infiltración, o lo que sus programadores llaman "Eventos de Acción", en los que tendremos que pulsar un botón durante una escena y cambiar su curso.

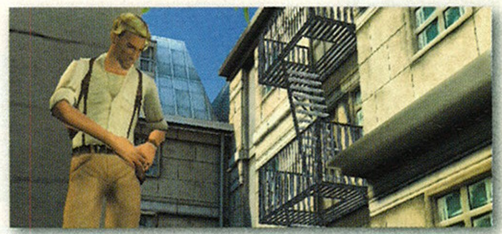
En cuestiones técnicas, Revolution está trabajando muy duro para crear unos entornos 3D realistas y repletos de posibilidades, pero en los que se conservará el característico "look cartoon" de la serie, aunque con las lógicas mejoras, especialmente en aspectos como los efectos de luz. y un importante lavado de cara a todos los modelos.

En fin, la aventura está servida, aunque para poder degustarla vamos a tener que esperar algo más de un año. Paciencia pues.





Por primera vez en la saga, los escenarios y personajes serán 3D, y sobre ellos incidirán efectos de luz de forma muy realista.



Aunque la investigación seguirá siendo la pieza central, el sistema de juego se va a reforzar con nuevos elementos, como la infiltración.



LA EXPRESIONES: Revolution se ha fijado como meta exprimir el Emotion Engine al máximo, y parece que van por buen camino.

BAILA AL RITMO DE BRITNEY SPEARS

La joven cantante presentó en Madrid su película y su videojuego.

Con motivo de la presentación de su primera incursión en el cine, "Crossroads", y para presentar también el que es su primer videojuego, *Britney´s Dance Beat*, Britney Spears pasó por Madrid tan fugaz como una estrella. En la película, Britney y dos amigas decidirán emprender un viaje para cumplir sus ilusiones. Aventuras y música serán la tónica de un film que lleva recaudado mucho dinero, lo que augura un gran éxito para la joven cantante y actriz.

En cuanto al juego, estamos ante un desafío musical en el que tendremos que superar pruebas para convertirnos en un bailarín de éxito. Con un sistema sencillo, no exento de dificultad, que consiste en la marcación de botones al ritmo de varios temas de Britney, podremos convertirnos en la mismísima cantante, lo cual es todo una aliciente para sus fans. Saldrá en PlayStation 2 en Mayo, pero tranquilos, que en breve os hablaremos de él.



Al ritmo de varios temas musicales de los álbumes de Britney, tendremos que ir superando desafíos contra otro bailarín.



Además de la música, también estaremos acompañados de la mismísima Britney gracias a una pantalla de vídeo en el fondo.



Así de guapa estuvo la joven cantante y actriz en su visita a Madrid.

Los más vendidos PSX (del 1 al 31 de marzo)

*Lista facilitada por



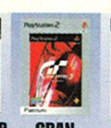




1	FINAL FANTASY VI
2	FINAL FANTASY IX
3	METAL GEAR SOLID
4	MONSTRUOS S.A.
5	PRO EVOLUTION SOCCER
6	FINAL FANTASY VIII
7	FIFA 2002
8	GRAN TURISMO 2
9	DRIVER 2
10	HARRY POTTER

Los más vendidos PS2 (del 1 al 31 de marzo)

*Lista facilitada por











1	METAL GEAR SOLID 2
2	GRAN TURISMO 3 A-SPEC
3	GTA III
4	TIME CRISIS 2
5	TEKKEN TAG
6	PRO EVOLUTION SOCCER
7	MAXIMO
8	STATE OF EMERGENCY
9	MOTO GP2
10	HEADHUNTER

Los más alquilados PSX/PS2 (del 1 al 31 del 3)

*Lista facilitada por












1	MOTO GP2
2	METAL GEAR SOLID 2
3	MAX PAYNE
4	GTA III
5	BURNOUT
6	ACE COMBAT 4
7	DEVIL MAY CRY
8	WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
9	FIFA 2002
10	MONSTRUOS S.A.

SE BUSCAN PROGRAMADORES

Preocupación ante la falta del personal cualificado en nuestro país.

La falta de personal cualificado para satisfacer la creciente demanda de profesionales en el sector de las nuevas tecnologías y de los videojuegos, preocupa a los empresarios de nuestro país, como demuestra la petición de Esteban González Pons, senador y miembro de la Comisión de la Sociedad de la Información y el Conocimiento, encaminada a que el mundo del videojuego cuente con subvenciones de apoyo similares a las que tiene, por ejemplo, el cine. Con esta iniciativa, ya en marcha en otros países, se evitaría que nuestros profesionales se fueran a trabajar al extranjero y se conseguiría competir con garantías con los productos de fuera. Sin ir más lejos, nuestros paisanos de Pyro Studios tienen un centenar vacantes, que van desde programadores y grafistas hasta diseñadores. Desde aquí apoyamos esta iniciativa para que la industria española vuelva por sus fueros y tengamos muchos bombazos tipo *Commandos 2*.



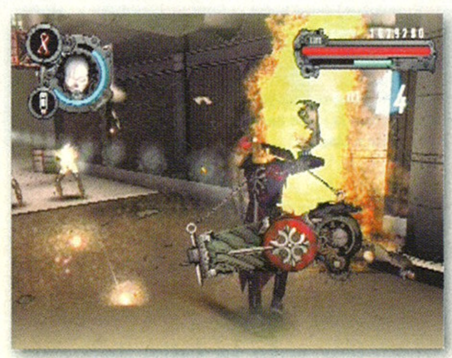
A DANTE LE SALE COMPETENCIA

GunGrave pretende seguir la estela dejada por *Devil May Cry*.

En el último GameJam celebrado en Japón, Smilebit, uno de los grupos de programación internos de SEGA, ha confirmado estar trabajando, junto a Red Entertainment, en un videojuego para PS2 llamado *GunGrave*. El juego, cuyos personajes y look "manga" han sido creados por el genial dibujante Yasuhiro Nightow (autor de obras como Trigun), quiere seguir el camino abierto por juegos como *Devil May Cry*, mezclando acción frenética y disparos en un entorno 3D y con un protagonista cargado de armas y de una actitud nada pacífica. Está previsto que el juego salga en julio en Japón.



El juego deja poco espacio a la investigación y los puzzles, volcándose más en la acción pura y dura.


El entorno gráfico, las animaciones de los personajes y los efectos de explosiones y disparos estarán muy trabajados.


El diseño tan tecnológico de nuestro personaje, así como las extrañas armas que usará, son obra del genial Nightow.

¡VUELVE RAYMAN!

Hoodlum Havoc estará en la calle el próximo otoño.

Ubi Soft se encuentra en pleno desarrollo de *Rayman 3 Hoodlum Havoc*, el regreso a PS2 de la famoso personaje creado por Michel Ancel. Conservando el look de toda la serie, en *Rayman 3* vamos a encontrar, además de un prometedor apartado técnico, una serie de aspectos inéditos hasta ahora, como la inclusión de un nuevo sistema de combate táctico. Nuevos diseños para personajes y escenarios y la simpatía de siempre para un título que según su creador gustará tanto a los fans del personaje como a un público completamente nuevo. Em otoño lo veremos.


El entorno gráfico promete superar con creces todo lo visto hasta ahora, pero respetando el look de la serie.


El diseño de los enemigos de Rayman no se quedará atrás. Aquí tenéis una pequeña muestra de ello.

EL HORROR COBRA VIDA

Silent Hill se traslada al cine

Hace tiempo que veníamos diciendo que New Line Cinema quería llevar a la pantalla grande el videojuego *Silent Hill*. Pues bien, recientemente se ha confirmado que Dark Aura Entertainment, compañía que junto a New Line está desarrollando el proyecto, tienen luz verde para para lanzarse a ello, encontrándose ya en fase de pre-producción. Su intención es estrenar la película el año que viene, aunque todavía no se conocen actores, director o argumento. Lo único que está confirmado es el film estará basado en el primer juego y que quieren a Johnny Deep como protagonista.

GANADORES DEL JUEGO BALDUR'S GATE (PS2)

Estos son los ganadores de los 10 juegos de *Baldur's Gate* para PlayStation 2 que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de marzo. Enhorabuena.

Ricardo Pereira Villar .... A Coruña
Jose A. Rodríguez Fernández .... Alicante
Juan M. Trujillo López .... Almería
Hilario Neira Castaño .... Asturias
Javier Pérez Chaves .... Córdoba
Ayax Arroba Martínez .... Madrid
Íñigo De Fuentes Rodríguez .... Madrid
Santiago Criado Domínguez .... Madrid
Manuel M. Alegre Blasco .... Valencia
Jose A. Gamero Rivera .... Valencia

El CAOS CALLEJERO, Nº1 EN INGLATERRA

El genial *State of Emergency* asciende meteóricamente en las listas.

Como ya hicieran anteriormente con *GTA 3* y *Max Payne*, Take Two ha colocado la última producción de Rockstar Games, *State of Emergency*, en el número 1 de ventas en Inglaterra, tan solo 5 días después de haberse puesto a la venta, lo que pone de manifiesto que este juego es el primero de una nueva línea de beat´em ups para PlayStation 2 que han conseguido conectar perfectamente con los jugadores.

KONAMI NO SE OLVIDA DEL FÚTBOL

ISS 2 está al caer y el nuevo *Pro Evolution* ya se juega en Japón.

Coincidiendo con el próximo Mundial, Konami tiene ya casi a punto el lanzamiento europeo de *ISS 2*, la continuación de su serie de juegos de fútbol más arcade. En esta ocasión contaremos con un total de 50 selecciones y un buen número de modos de juego, además de la licencia de la FIFPro.
Por otro lado, el 25 de abril se pone a la venta en Japón *Winning Eleven 6* (lo que aquí conocemos como *Pro Evolution*), título que incluirá un montón de novedades en su apartado gráfico (los jugadores tendrán el triple de animaciones), en el jugable (movimientos nunca vistos) y en cuanto a opciones (modo Entrenamiento modificado, un nuevo sistema de fichajes...). La banda sonora a cargo de Queen coronará un título que tiene una pinta inmejorable.





En *ISS 2* encontraremos la cara más arcade del fútbol de Konami. Y todo con un apartado gráfico que quitará el hipo.



ISS 2 (en la imagen) llegará a nuestro país en breve, mientras que para el nuevo *Pro Evolution* deberemos esperar un poquito más.

MÁS ESTRENOS DE CINE EN PS2

Antonio Banderas y Tom Cruise protagonizarán juegos de acción.

Banderas protagonizará "Ecks vs. Sever", una película de espías llena de acción, cuya adaptación a PS2 ya está en marcha y usará el motor de *No One Lives Forever*. La última película de Tom Cruise, "Minority Report", también tendrá versión consolera, aunque no hay más detalles.



Ecks vs. Sever contará con más de 20 niveles para un solo jugador.

TERROR SUBJETIVO

***Darkblack* nos asustará en PS2 desde una perspectiva en primera persona**

Los amantes de los juegos de terror están de enhorabuena. *Darkblack* hará su aparición en PS2 prometiendo sustos de los buenos. Desarrollado por el estudio homónimo, *Darkblack* será un juego en primera persona donde nos enfrentaremos a peligrosas criaturas alienígenas y en el que no faltarán ni los puzzles ni la interactuación. Un sobrecogedor apartado gráfico y el uso del 5.1 asegurarán la tensión. Estad atentos.



La perspectiva en primera persona contribuirá en buena medida a que nos sumerjamos en la historia... que tiene una pinta realmente aterradora.

Breves & Fugaces

Las listas de ventas andan un poco revolucionadas, porque este mes PS2 ha recibido en Japón unos juegazos de padre y muy señor mío, como *Tekken 4*, que acaba de ponerse a la venta. Hasta que tengamos los datos actualizados, *Onimusha 2* y *Kingdom Hearts*, el nuevo RPG de Square, son los que reparten el bacalao. De PSOne mejor ni hablar...

Empezamos con una buena noticia. En EE.UU. ya se puede reservar el deseado Kit Linux, que costará 199.99 dólares, unos 230 Euros (37.000 ptas). Con él, y unos profundos conocimientos de informática, será posible crear juegos, como en su día hizo el Net Yarozee de PSOne y, quién sabe, quizás sea la plataforma idónea para descubrir nuevos talentos.

Sony también ha dado a conocer sus planes más sólidos para el establecimiento del juego Online en los Estados Unidos. El primer paso ha sido anunciar la disponibilidad del adaptador Ethernet para el mes de agosto, a un precio de 40 dólares, unos 45 Euros (7.500 ptas). También se ha dicho que el disco duro no será necesario para disfrutar de los primeros juegos Online, aunque en el futuro puede ser indispensable (como en FFXI). Del mismo modo, muchos juegos deportivos que allí triunfan, como el fútbol americano, ya están siendo desarrollados con opciones para el juego en red. En principio, los juegos de Sony no tendrán ningún tipo de coste extra para jugar Online, aunque el resto de compañías pueden poner tarifas mensuales.

Siguiendo con Sony, se sabe que está trabajando en unos nuevos juegos de plataformas, y que a lo largo del 2002 podrían salir hasta 8 títulos de este género. El más previsible era *Jack & Daxter 2*, al que ahora se suma un desconocido *Rachet & Bolts*...Insomniac por su parte tiene *Spyro* y otro plataformas protagonizado, según se dice, por una especie de zorro. ¿Cómo serán los cuatro títulos?

FRESH GAMES: LOCURAS JAPONESAS

Eidos distribuirá una línea de juegos "chinakas" para PS2.

Desde primeros días de abril podéis encontrar en las tiendas una nueva serie de juegos, que bajo el título Fresh Games, recogen algunas de las producciones japonesas más originales de los últimos tiempos. Así, los dos primeros en abrir fuego han sido *Mr Moskeeto* y *Mad Maestro*, un arcade y un juego musical respectivamente, que tienen como nota común la originalidad. En el primero nos convertiremos en un mosquito ávido de sangre, que se colará en una casa y sembrará la discordia, y los picores, entre los miembros de una familia; mientras que en el segundo, la música clásica y un director de orquesta llamado Antonio serán lo protagonistas de un título muy en la línea de *Parappa The Rapper*. A estos dos juegos les seguirá *Legaia 2: Duel Saga*. Desde aquí felicitamos a Eidos por esta nueva iniciativa, que nos va a permitir disfrutar de algunos títulos que, de otra manera, no hubieran tenido la oportunidad de salir de Japón. Esperamos que tenga el apoyo de los usuarios, porque se lo merecen.



Mad Maestro será una propuesta completamente distinta, ya que la música será, por primera vez en el género, clásica.



En el juego del mosquito, nuestro objetivo es chupar la sangre de los miembros de una familia japonesa.

LAS CARRERAS MÁS LOCAS

Podremos disfrutar de un juego que recrea la famosa Cannonball

La Gumball 3000 es uno de los acontecimientos más populares en USA. Durante una semana, diversos participantes recorren el país en una frenética y divertida carrera en la que todo vale. Pues bien, en breve podremos disfrutar de la versión de tan popular evento en nuestra PS2. El juego, desarrollado por SCI, contará con diversas rutas que podremos seguir y un montón de coches de carreras que harán las delicias de los amantes de la conducción alocada. *Gumball 3003* también nos ofrecerá un modo Multijugador en el que podremos formar parte del escuadrón de policía "Gumball" y perseguir a nuestros amigos.



El juego se desarrollará por carreteras de los Estados Unidos y los veloces deportivos que pilotaremos contarán con un excelente acabado gráfico.

CRIATURAS OSCURAS EN PS2

***Nightmare Creatures* volverá en el 2003**

Nightmare Creatures 3, subtitulado por el momento *Angel of Darkness*, será el tercer capítulo de esta saga de acción y aventura, y el primero para PS2. El argumento nos llevará hasta la Europa Central del siglo XIX, manejando a una chica que de noche se transforma en una criatura monstruosa. Paciencia, que está previsto para el 2003.



El tercer capítulo de *Nightmare Creatures* nos pondrá en la piel de una chica que de noche se transforma en monstruos.

MÚSICA DE VÉRTIGO CON FREQUENCY

Sony sigue apostando por los juegos musicales.

Después de haber cosechado un gran éxito en los Estados Unidos, una de las creaciones musicales más ambiciosas de Sony está lista para desembarcar en Europa a principios de junio. *Frequency* llevará el concepto de *BeatMania* a las tres dimensiones, es decir, tendremos que pulsar una sucesión de botones en el momento y orden correcto, pero además, tendremos varios planos de juego en el interior de un tubo octogonal. La banda sonora correrá a cargo de algunas de las bandas y DJs más prestigiosos del planeta, como Powerman 5000, Orbital o Dub Pistols. Seguiremos en su onda, porque la cosa promete diversión musical de la buena.

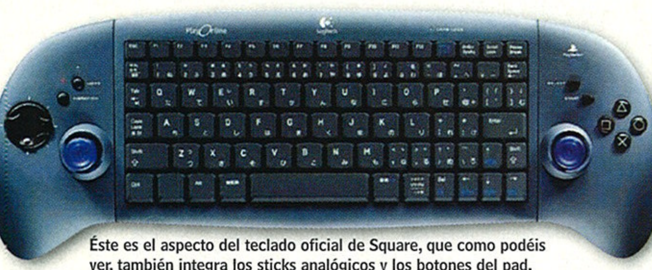


Frequency aportará a los juegos musicales una envoltura y un sistema de juego basado en las tres dimensiones.

NUEVOS DETALLES SOBRE FFXI

Square avanza los costes del juego Online.

Square ya ha hecho públicos nuevos detalles sobre su primer RPG Online, *FFXI*. Los jugadores japoneses deberán pagar una cuota mensual de 1.280 Yenes (unos 12 Euros) y 100 yenes más (casi un Euro) por cada personaje adicional que diseñen. Además, Square ya ha anunciado que para poder jugar es imprescindible el disco duro, y una conexión a Internet, ya sea a través de módems USB o líneas ADSL, y será compatible con ratones y teclados USB, de los que incluso ya existen modelos oficiales, como éste que aquí os enseñamos.
En temas jugables, ya se sabe que los usuarios podrán crear a sus personajes entre numerosas razas (por ahora se conocen 6) y que podrán escoger la profesión de sus personajes entre, nada más y nada menos, 15 profesiones, como magos negros, invocadores, caballeros, Ninja, Monje...etc.
En Europa todavía no hay palabra sobre la posibilidad de que el juego llegue a nuestro país, aunque ya se empiezan a oír rumores acerca del año 2004... a esperar tocan.



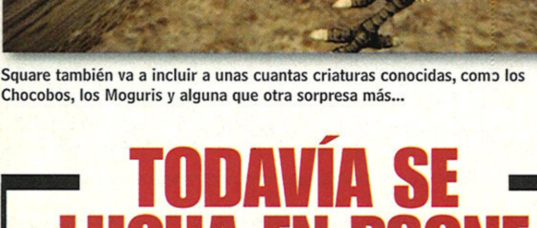
Éste es el aspecto del teclado oficial de Square, que como podéis ver, también integra los sticks analógicos y los botones del pad.



Square también va a incluir a unas cuantas criaturas conocidas, como los Chocobos, los Moguris y alguna que otra sorpresa más...



A la hora de crear a nuestro personaje, podremos escoger entre unas cuantas profesiones, como caballeros, nijas, monjes y todo tipo de magos.



TODAVÍA SE LUCHA EN PSONE

Llega *Capcom vs. SNK Pro*

Capcom ha confirmado para PSOne *Capcom vs. SNK Pro*, otro capítulo de la serie de juegos de lucha que en esta ocasión enfrentará a 15 luchadores de *Street Fighter* contra otros 15 de las sagas de SNK *King of Fighters* y *Fatal Fury*. Toda la emoción de la lucha en 2D la disfrutaremos en julio.



La compañía japonesa una vez más demostrará sus "tablas" a la hora de desarrollar juegos de lucha con *Capcom vs SNK Pro*.

STAR WARS BOUNTY HUNTER

La saga galáctica volverá a PS2

La legión de fans de Star Wars que además posean una PS2 tendrán dentro de poco otro motivo de alegría. LucasArts ha confirmado *Bounty Hunter*, un título de acción en tercera persona que nos llevará al lado más oscuro de Star Wars. Ubicado entre "La Amenaza Fantasma" y "El Ataque de los Clones", asumiremos el papel de Jango Fett, un poderoso cazarrecompensas que a lo largo de 18 niveles se las tendrá que ver con gente de todo tipo, incluyendo un misterioso competidor... Llegará a nuestra PS2 a finales de año.

Breves & Fugaces

- Otro que puede pertenecer a esa lista es *Ape Escape 2*, que en verano se pondrá a la venta en Japón. Contará con más del triple de monos para capturar que el juego original y un pequeño mono, llamado Pippochu, que nos ayudará a atrapar a sus congéneres.
- **Y hablando de Japón. El pasado 29 de Marzo se puso a la venta un libro llamado "El Arte de Metal Gear Solid 2", que podría llegar a Europa en breve. El libro, que ha sido realizado tras la buena acogida que tuvo la misma experiencia con el primer *MGS*, incluirá las mejores ilustraciones que realizó Yoji Shinkawa durante la creación del juego.**
- Centrándonos en otro de los títulos más prometedores del año, *Kingdom Hearts*, el Action RPG de Square, ya se sabe que a lo largo de la aventura nos ayudarán personajes de películas como Aladdin y Jaffar de "Aladdin" o el Dr Flinkstein de "Pesadilla antes de Navidad". Además, el sistema para desarrollar las habilidades de todos estos personajes y el protagonista será idéntico al de *FFIX*.
- **Seguimos con rumores. Se dice que Capcom está trabajando en la quinta entrega de la saga *Breath Of Fire*, y que los resultados no van a tener nada que envidiar a los de *FFX*.**
- Capcom ha anunciado unos cuantos nuevos títulos, que seguramente se verán por primera vez en el cercano E3. El primero de ellos es un proyecto supersecreto, llamado *Glass Rose* del que sólo se sabe que está siendo desarrollado en Japón. Por su parte, *Red Dead Revolver* será una aventura ambientada en el lejano Oeste y *Jojo´s Bizarre Adventure* un juego de lucha basado en el manga.
- **Y siguiendo con lucha. *PCCWJ*, antes conocidos como Jaleco, están a punto de terminar *Raging Bless*, un título para 4 jugadores que rescatará el ambiente y look, adaptado a los tiempos actuales, de la saga *Golden Axe*.**

¿Cuál es la mejor consola?



El 3 de mayo sale a la venta Game Cube, completándose así el trío de consolas de Nueva Generación que van a marcar la pauta durante los próximos años. PS2, Xbox y GameCube van a librar una dura batalla para ganar los gustos de todos los jugadores y la pregunta es: ¿cuál merece más la pena comprarse en estos momentos? Por eso Hobby Consolas os ha preparado una excepcional comparativa entre las tres, para que sepáis qué es lo que ofrece cada una. ¿Cuál será la ganadora? Sólo tienes que comprar el número 128 de Hobby Consolas para enterarte, y de paso disfrutar con la primera review de *Virtua Fighter 4* y las primeras puntuaciones de juegos de GameCube: *Luigi´s Mansion*, *Star Wars Rogue Leader*, *Wave Race*...

Y como *Final Fantasy X* está a puntito de salir, nada mejor que un espectacular avance para que sepas lo que es bueno. Por último, desde Japón su corresponsal te lo cuenta todo sobre el espectacular *Tekken 4*, más trucos, noticias, y un sinfín de secciones más.
¡Corre a reservar este número!

Analizan los primeros títulos de GameCube

El número de mayo de Nintendo Acción incluye las reviews de los primeros juegos que están disponibles para GameCube. Podréis flipar con los análisis y las pantallas más increíbles de *Luigi´s Mansion*, *Rogue Leader* o *Wave Race*, entre otros. Aunque si se trata de alucinar, recomiendan pasarse por las páginas de *Super Smash Bros*, el juego que ha roto récords en Japón, porque ofrecen una completísima preview. En Game Boy Advance se ocupan de la llegada de *Super Mario World* y *Broken Sword*, y publican una guía de *Wario Land 4*. Por fin, en la revista Pokémon comentan todos los juegos de *Pokémon Mini*.

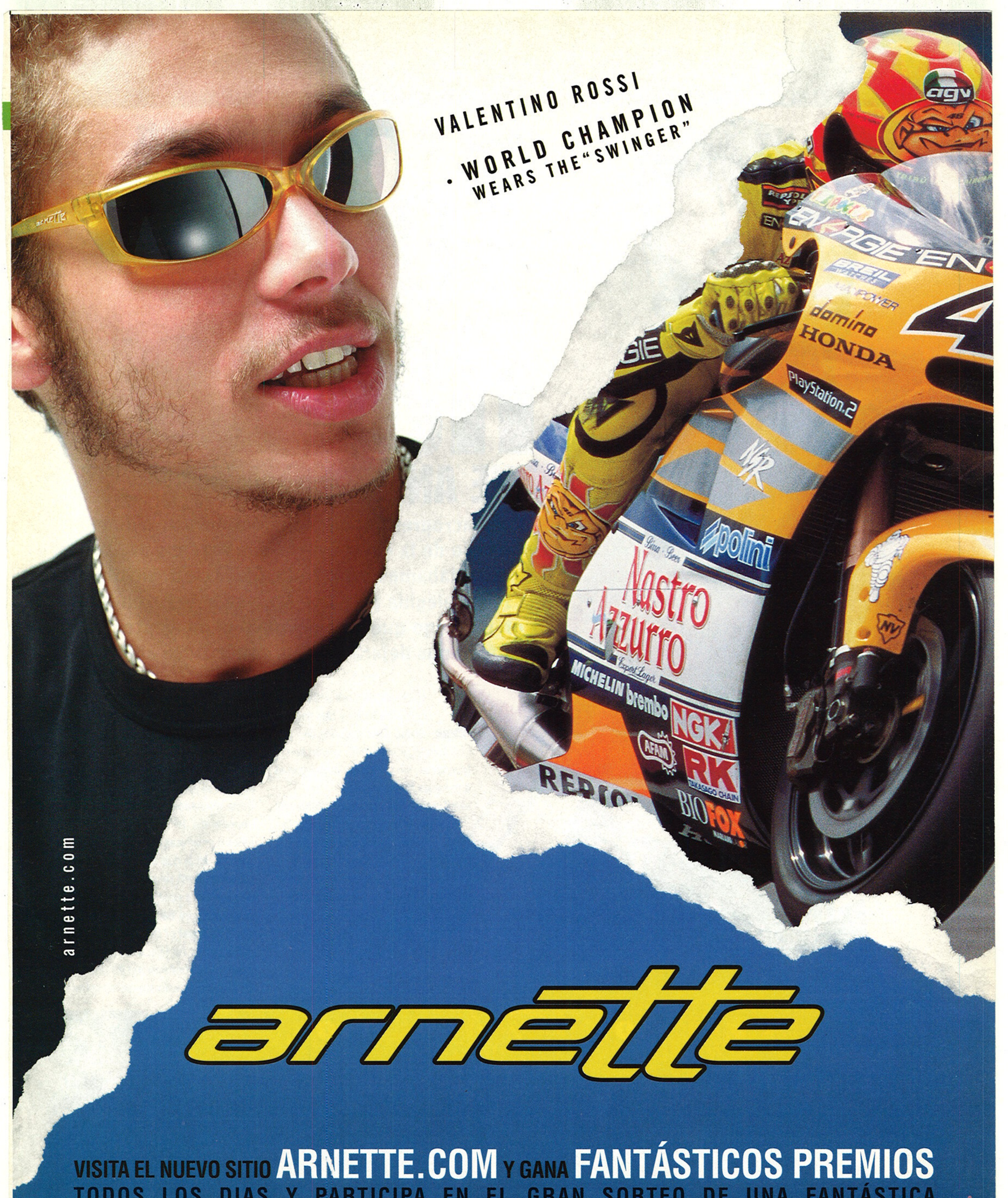
Computer Hoy 92

En Internet abundan los servicios de correo electrónico gratuitos, aunque no son todos iguales. Computer Hoy ha analizado los doce mejores y descubre sus defectos y virtudes. En la sección de hardware, se publica un test de tabletas gráficas, PCs, escáneres e impresoras. Y en la de software, un completo análisis de los programas de edición de vídeo. En un artículo práctico, se comenta cómo instalar una tarjeta Firewire. Prosigue el curso dedicado a Windows XP con una entrega donde se explica el funcionamiento y las posibilidades de WordPad y Paint. Trucos, respuestas a consultas, últimas novedades, magazine, juegos... completan el número. Y sólo por 1,75 euros.

PC MANÍA

Descubre cuál es el mejor acceso a Internet

Todos hemos pasado por la experiencia de instalar paquetes de conexión a Internet, con la mayor ilusión... y mayores posibilidades de fracasar. Si quieres evitarte sorpresas desagradables, compra el número 31 de PC Manía. Encontrarás una comparativa de accesos a la Red, preparada a lo largo de varios meses por uno de los mejores expertos del país. También publican una comparativa de programas gratuitos de edición de sonido, otra en la que enfrentan a los mejores monitores TFT del mercado... y además regalan Mercury Mobile, un programa que te permite gestionar el correo electrónico desde tu teléfono móvil.



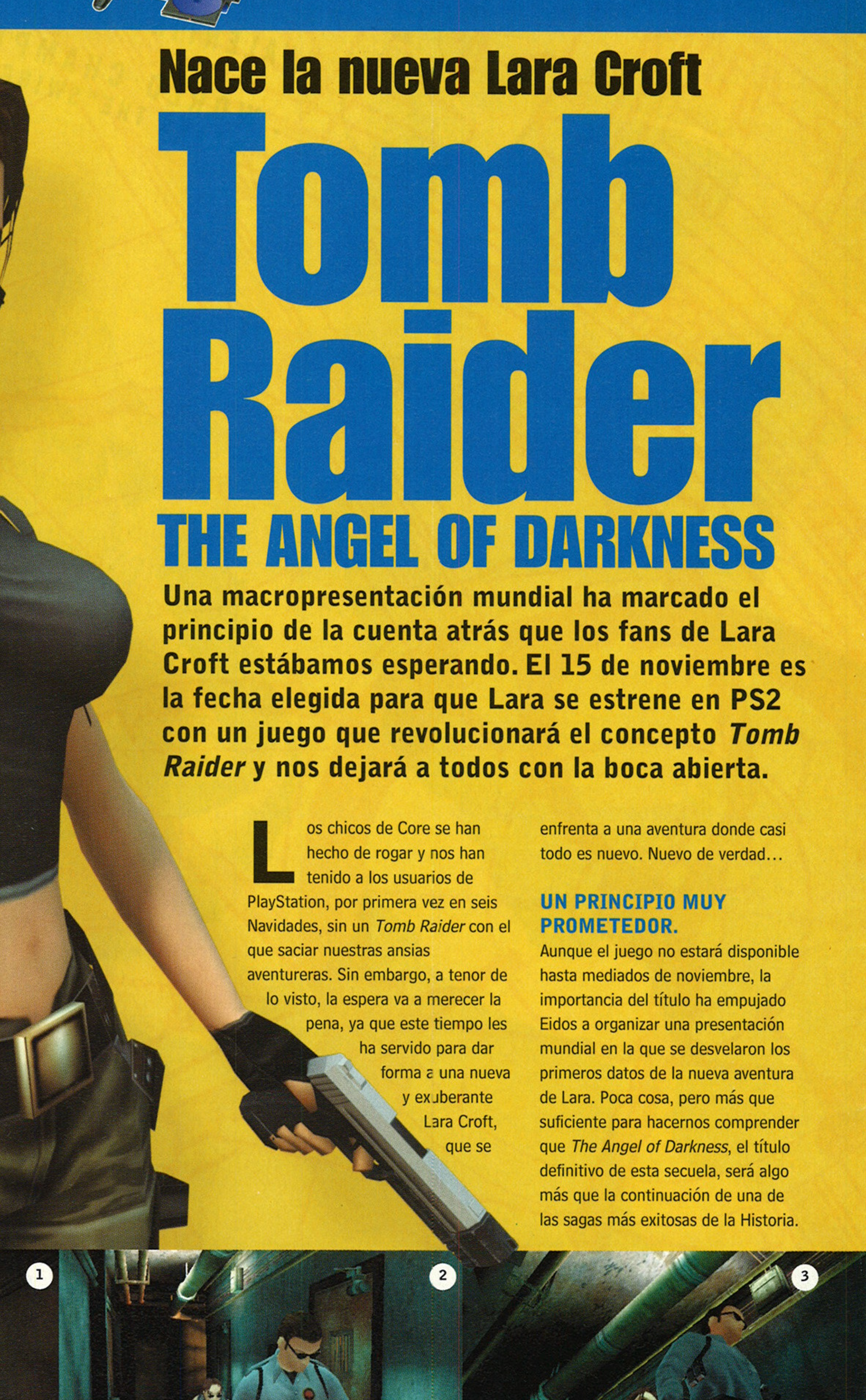
VALENTINO ROSSI
· WORLD CHAMPION
WEARS THE "SWINGER"
arnette.com
arnette
VISITA EL NUEVO SITIO ARNETTE.COM Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS
TODOS LOS DIAS Y PARTICIPA EN EL GRAN SORTEO DE UNA FANTÁSTICA
HONDA CBR600F SPORT RÉPLICA LA MOTO DE VALENTINO

Nace la nueva Lara Croft

Tomb Raider

THE ANGEL OF DARKNESS

Una macropresentación mundial ha marcado el principio de la cuenta atrás que los fans de Lara Croft estábamos esperando. El 15 de noviembre es la fecha elegida para que Lara se estrene en PS2 con un juego que revolucionará el concepto *Tomb Raider* y nos dejará a todos con la boca abierta.

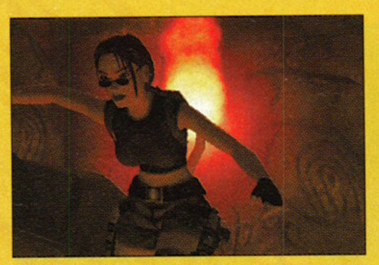


Los chicos de Core se han hecho de rogar y nos han tenido a los usuarios de PlayStation, por primera vez en seis Navidades, sin un *Tomb Raider* con el que saciar nuestras ansias aventureras. Sin embargo, a tenor de lo visto, la espera va a merecer la pena, ya que este tiempo les ha servido para dar forma a una nueva y exuberante Lara Croft, que se enfrenta a una aventura donde casi todo es nuevo. Nuevo de verdad...

UN PRINCIPIO MUY PROMETEDOR.

Aunque el juego no estará disponible hasta mediados de noviembre, la importancia del título ha empujado Eidos a organizar una presentación mundial en la que se desvelaron los primeros datos de la nueva aventura de Lara. Poca cosa, pero más que suficiente para hacernos comprender que *The Angel of Darkness*, el título definitivo de esta secuela, será algo más que la continuación de una de las sagas más exitosas de la Historia.

1 2 3



Lara estará formada por 5.000 polígonos, lo que la hará parecer más real que nunca.



La IA de los enemigos se está ajustando para que se adapten a las nuevas habilidades de Lara.



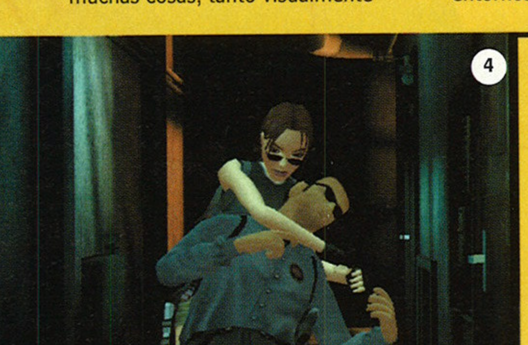
La solidez de los escenarios será infinitamente superior a la de los juegos de PSOne.

En el evento pudimos ver un largo vídeo donde se salpicaban imágenes de juego con animaciones. Con una estética y un montaje similar al de aquel vídeo de *Metal Gear* que revolucionó el E3 del año pasado, este primer contacto con el primer *Tomb Raider* para PS2 nos puso los dientes largos y casi nos hizo babear. Y no fuimos los únicos.

Admiramos a una Lara más real, más redondeada y más atlética, moverse con una impresionante soltura y realizando acciones hasta ahora reservadas a Solid Snake. Por supuesto, la vimos saltar, trepar y nadar y descubrimos que, aunque la esencia de la aventura va a ser la misma, Lara nos va a sorprender con muchas cosas, tanto visualmente como a la hora de ponernos manos a la obra.

A LARA LE SIENTA MUY BIEN PS2.

Lo primero que llama la atención del juego es el apartado visual. Sólo para que os hagáis una idea del despliegue gráfico, os diremos que los 500 polígonos de la Lara de 32 bits, han pasado a ser nada menos que 5.000 en PS2. Además, Core ha desarrollado un nuevo motor gráfico que optimiza la capacidad de PS2 de manera que los amplios y retorcidos escenarios típicos de toda la saga estarán ahora rebosantes de detalles y mostrando una solidez que siempre habíamos echado menos en PSOne. Todos los entornos parecerán reales y estarán »



→ LARA "SNAKE" CROFT

Como gran novedad, ahora Lara podrá acechar a sus enemigos (1) y avanzar sigilosamente tras ellos (2) para decidir si quiere dispararles o, mucho mejor y más silencioso, saltar sobre ellos (3) para dejarles fuera de combate en el cuerpo a cuerpo (4). Vale, no es que sea una idea muy original, pero no nos negaréis que aplicada a un *Tomb Raider* puede darle una dimensión totalmente nueva a la aventura.

LA OSCURA HISTORIA DE THE ANGEL OF DARKNESS



→ El argumento

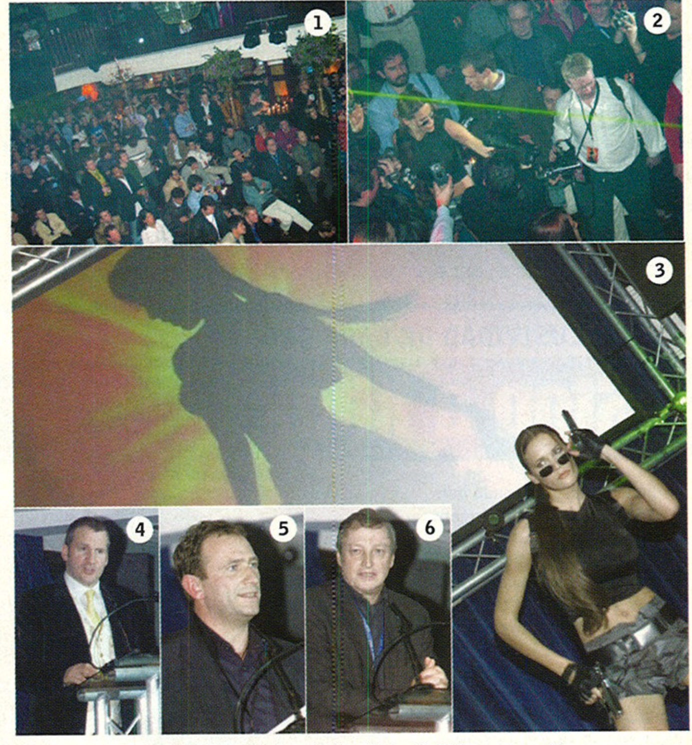


Tras desaparecer bajo una pirámide en *The Last Revelation*, Lara ha regresado. No ha contado nada a nadie y, aunque parece la misma de siempre, su carácter muestra un lado oscuro desconocido hasta ahora... Una desesperada llamada de su antiguo mentor, Von Croy, la lleva París. Eckhardt, un siniestro cliente de Von Croy, le ha contratado para localizar una de las cinco maravillas del Siglo XV, los Cuadros Obscura. Al llegar a París, Lara se encuentra con una ciudad aterrorizada por brutales crímenes. Von Croy ha sido también asesinado y Lara es la principal sospechosa...
En su huida conoce a otro aventurero, Kurtis Trend, que también sigue la pista de Eckhardt, quien en realidad es un ser inmortal de crueldad infinita que durante siglos ha buscado los secretos de los cuadros para dominar el mundo. En su esfuerzo por desentrañar la maraña de acontecimientos, Lara se verá envuelta en grotescos asesinatos, entrará en contacto con el hampa y la magia negra, desarrollando una cruda historia que lleva siglos marcada por la traición, la venganza y la sangre.

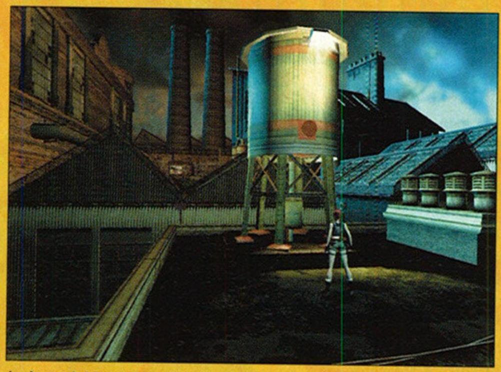
Periodistas de todo el mundo nos dimos cita en Londres

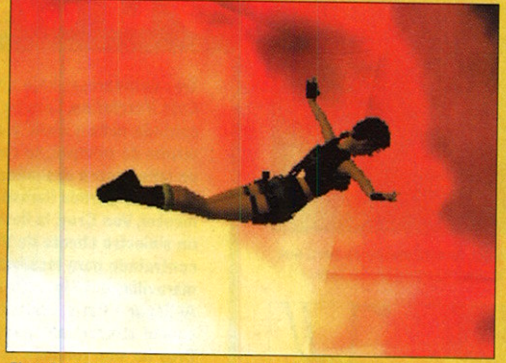
→ La presentación

Aunque aún falten seis meses para el lanzamiento del juego, Eidos no se resistió a la presión de los medios y organizó en Londres, concretamente en la discoteca Pacha, una presentación donde periodistas de todo el mundo esperábamos ansiosos para conocer los detalles del nuevo *Tomb Raider*.



1. En la discoteca Pacha había periodistas incluso de Japón. 2. La nueva modelo que encarna a Lara hizo su aparición rodeada de misterio. 3. Tras ver el vídeo del juego en la pantalla, la modelo exhibió sus habilidades. 4. Chris Barrie, el mayordomo de Lara en la película, hizo de maestro de ceremonias. 5. Mike McGarvey, el jefazo de Eidos, afirmó que estaba encantado de que el nuevo *Tomb Raider* fuera exclusivo para PS2. 6. Por su parte, Chris Deering, presidente de Sony Europa dijo que "en PS2 el fenómeno *Tomb Raider* se va a convertir en todo un hito".


La base del juego seguirá siendo la exploración y la resolución de puzzles, aunque siempre podremos elegir entre varias opciones.


El equipamiento que use Lara quedará reflejado en pantalla, así que podremos ver si se quita o se pone, por ejemplo, un chaleco antibalas.


The Angel of Darkness nos llevará a viajar desde las catacumbas de París, a las más lóbregas profundidades de Praga.

» plagados de elementos y personajes con los que interactuar. Las imágenes te dejan con la boca abierta, pero no sólo por la calidad técnica, sino sobre todo por los cambios que se adivinan en la jugabilidad.

UNA AVENTURA DE NUEVA GENERACIÓN.

Si el apartado gráfico es para que se te salten lágrimas, el desarrollo del juego parece que va a ser aún más sorprendente. Y es que incluso se le han añadido ingredientes típicos de los juegos de rol. Lara irá aprendiendo habilidades a medida que avance en la aventura, pudiendo llegar a realizar más de 200 acciones diferentes. Según vayamos utilizando estas habilidades las iremos potenciando, ya sea aumentando la fuerza o la puntería. Además, dependiendo del equipamiento que llevemos en cada momento, nuestra movilidad y posibilidades variarán. Es más, hasta el aspecto de Lara cambiará, ya que se reflejará gráficamente si, por ejemplo, nos ponemos un chaleco antibalas.

Este hecho determinará que la aventura se pueda jugar de muy diferentes maneras. Es más, incluso los escenarios están diseñados para que puedan ser resueltos de modos dispares, en función de las habilidades, objetos y acciones que hayamos ido acumulando. De hecho, incluso podremos volver a niveles anteriores para experimentar nuevas rutas una vez que hayamos mejorado las aptitudes de Lara

Eso sí, siempre teniendo en cuenta las premisas básicas de la serie: el salto, la exploración, los puzzles y el disparo. Pero las novedades no acaban ahí.

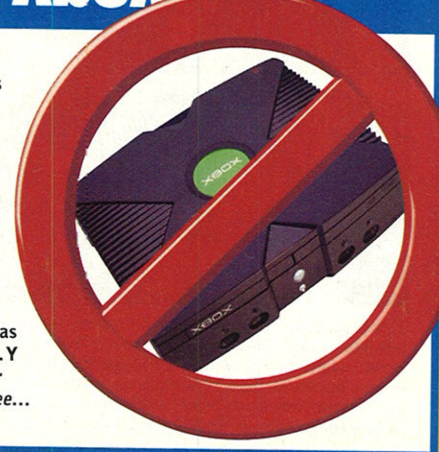

Los escenarios estarán plagados de elementos con los que interactuar.

UN NUEVO COMPAÑERO, OTRA FORMA DE JUGAR.

Conscientes de que la saga había llegado a un punto muerto, en el que ya era difícil innovar, en Core han

LA EXCLUSIVIDAD DE LARA CROFT

→ Stop a Xbox



Íntimamente relacionado con PlayStation desde sus orígenes (sólo la primera parte apareció en Saturn, y la cuarta tiempo después de Dreamcast), *Tomb Raider The Angel of Darkness* va a ser un producto exclusivo en consolas para PS2. Ni Xbox ni GameCube van a recibir a Lara, y sólo los que hemos apostado por la mejor consola del mercado vamos a poder disfrutar de las exquisitas formas de la Lara de nueva generación. Y es que si Microsoft apuesta por exclusivas como *Munch Oddysee*... ¡Qué le aproveche!

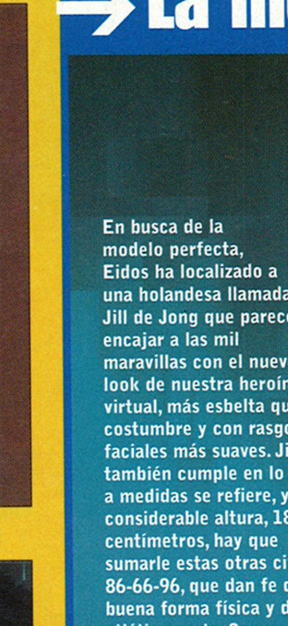
→ NUEVO ENFOQUE VISUAL

Una de las claves del nuevo *Tomb Raider* será el soberbio planteamiento gráfico que, además de más calidad, solidez y nitidez, aportará al juego la posibilidad de presentar nuevos enfoques en su desarrollo. Las animaciones de Lara, mucho más numerosas que antes, permitirán que protagonicemos escenas como ésta, en la que Lara se asoma para observar a sus enemigos antes de atacarles.

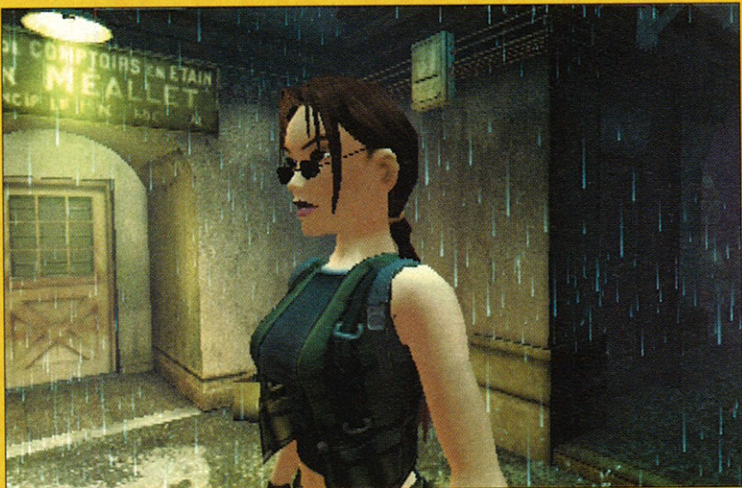


LA NUEVA IMAGEN DE LARA CROFT

La modelo da la talla



El salto seguirá siendo el mejor arma de Lara, por lo que se está mejorando el sistema para saltar.



Core está poniendo mucho mimo en el diseño del rostro de Lara, que mostrará todo tipo de expresiones.



En busca de la modelo perfecta, Eidos ha localizado a una holandesa llamada Jill de Jong que parece encajar a las mil maravillas con el nuevo look de nuestra heroína virtual, más esbelta que de costumbre y con rasgos faciales más suaves. Jill también cumple en lo que a medidas se refiere, y a su considerable altura, 183 centímetros, hay que sumarle estas otras cifras, 86-66-96, que dan fe de su buena forma física y de su atlético porte. Seguro que esta chica da mucho de qué hablar...

reinventado el concepto de *Tomb Raider* y junto a la acción de siempre y a la importancia del salto medido, han incluido un montón de nuevas situaciones que implicarán más tomas de decisiones por parte del jugador. Podremos optar por sacar las armas y acabar con los enemigos a lo bruto, o bien movernos con sigilo, acechando a los malos por la espalda. Sin embargo, estas no serán las únicas decisiones a las que habremos de enfrentarnos, ya que la negra y angustiosa trama del juego, donde Lara pondrá de manifiesto su lado más oscuro, también nos obligará a tomar decisiones de tipo moral.

En noviembre Lara se estrenará en PS2 con la aventura más original y sorprendente de las que ha protagonizado.

Además, por primera vez en la saga, podremos manejar a otro personaje, un aventurero llamado Kurtis Trend, con menos habilidad para resolver puzzles, pero más preparado para darle gusto al gatillo. Eso sí, todavía no nos han enseñado imágenes...

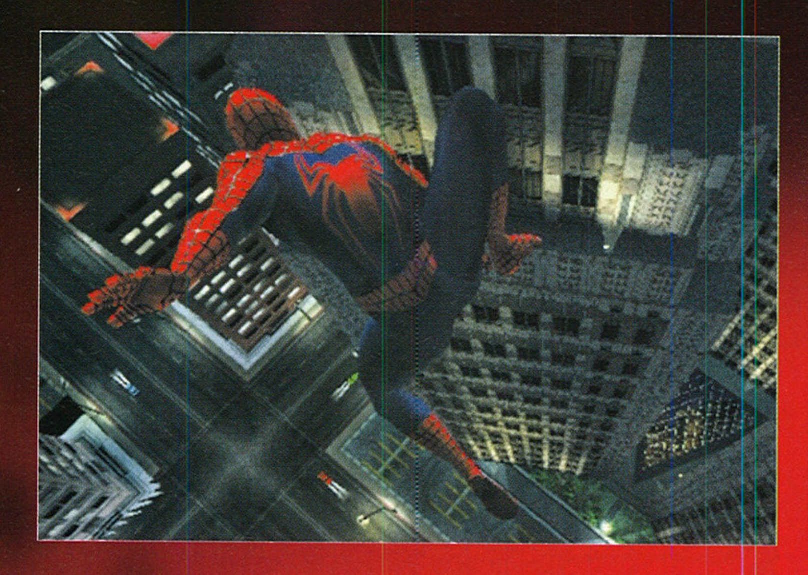
UN LARGO CAMINO AÚN POR RECORRER.

El trabajo de desarrollo sigue. No dejan de diseñarse escenarios, se estudian las localizaciones reales, como el museo de El Louvre o las catacumbas de París, y se siguen retocando a mano las increíbles animaciones de Lara, basadas en técnicas de Motion Capture. Y a medida que crece el trabajo, también crece el ansía de todos los fans de Lara por volverla a controlar y por descubrir sus nuevas posibilidades.

El juego nos tiene prendaditos y estamos locos por echarle el guante. Por desgracia, ya sabéis, nos toca esperar a mediados de noviembre...









El superhéroe más famoso salta a la gran pantalla y a tu PS2

Spiderman The Movie

Uno de los platos fuertes de este verano, tan prometedor en estrenos cinematográficos, es la película basada en las aventuras de Spiderman. Una superproducción en la que Columbia no ha escatimado en medios para ofrecernos un film tan espectacular como los propios cómics. Activision no ha querido ser menos y nos ha preparado un juego que dejará alucinados a todos los fans del personaje.

Todo gran poder conlleva una gran responsabilidad. Esta frase tan usada en el cómic parece haber sido el lema seguido por Activision en el desarrollo de este *Spiderman*. ¿Cuál es el gran poder? Tener en sus manos la licencia, no sólo para hacer juegos basados en el popular superhéroe, sino además para lanzar uno basado en la superproducción que Columbia llevará a nuestros cines a partir del 21 de junio. ¿Y su gran responsabilidad? Pues que el juego esté a la altura tanto de la película como del propio Spiderman, uno de los personajes más conocidos del universo Marvel y, por extensión, de la historia del cómic. Y es que Spiderman lleva "en activo" desde 1962. Cuarenta años de aventuras en las que han trabajado multitud de dibujantes y guionistas y que son devoradas por millones de lectores a lo largo y ancho del mundo. Además, Spiderman es de los pocos héroes del cómic que puede presumir de tener varias colecciones a la venta simultáneamente, además de multitud de reediciones, revisiones, libros, merchandising, series...

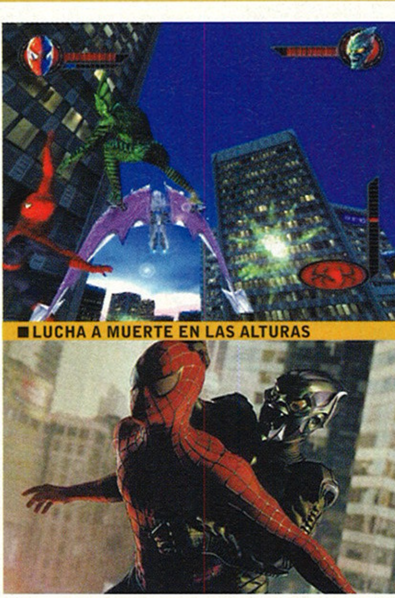
DEL CÓMIC AL CELULOIDE SIN PERDER LA MAGIA.

El potencial de Spiderman no ha escapado a los ojos de la industria cinematográfica. Columbia ha sido la productora que se ha decidido a llevar a la gran pantalla, tras los desafortunados intentos anteriores, las andanzas de este superhéroe, con un despliegue de medios acorde con

FIEL AL ARGUMENTO PERO CON MUCHAS SITUACIONES AJENAS AL FILM

→Un juego más allá de la película

Para entender bien en que va a consistir *Spiderman The Movie* hay que tener presente dos aspectos. Por un lado, el juego está basado en el film, y por ello presentará muchas de las situaciones que veremos en la pantalla. Los comienzos del héroe (con el primer traje), peleas aéreas con el Duende Verde, rescates, etc. estarán reflejadas en el juego con mucha exactitud, como podéis ver en las imágenes. Sin embargo, en Activision, buscando más variedad, han introducido multitud de fases y enemigos que no saldrán en la "peli". Un acierto que hará las delicias de todos los "Spideyfans".



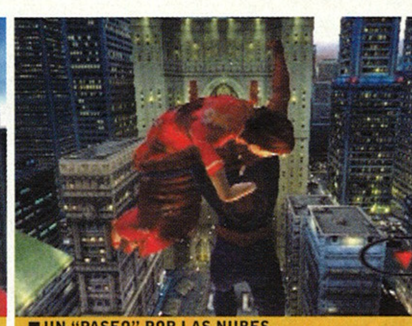
■ LUCHA A MUERTE EN LAS ALTURAS

Las luchas aéreas con el Duende Verde serán uno de los platos fuertes de la película, y como no podía ser de otra forma, en el juego estaran presentes.



■ UN BESO DE PELÍCULA

Tanto en la peli como en el juego, Spiderman deberá rescatar a Mary Jane. En ambos casos hay recompensa pero, eso sí, la del cine será mucho más efusiva...

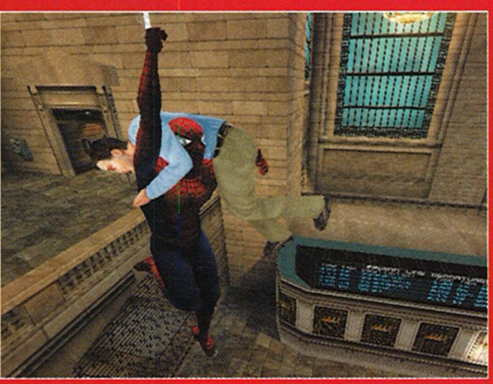


■ UN "PASEO" POR LAS NUBES

Pero la tranquilidad le dura poco a nuestro héroe, y en no pocas ocasiones deberá ocuparse de su amada mientras se "pasea" por los rascacielos de Nueva York.



El Escorpión será uno de los enemigos presente en el juego que no sale en la película. Pero tranquilos, que no será el único...



La variedad de situaciones será tremenda, destacando el rescate de inocentes al más puro estilo del cómic y con cuenta atrás incluida.



Como era de esperar, el enemigo-estrella será el Duende Verde, que nos las hará pasar "canutas" montando en su planeador.

los tiempos que corren. Hace unos días la productora nos invitó a ver un montaje de media hora del film y pudimos comprobar con nuestros propios ojos que la película va a ofrecernos tanto la esencia como la espectacularidad de nuestro Lanzarredes favorito. Aún con sus omisiones y licencias (algunas un tanto polémicas, como que Spiderman genere de forma natural la telaraña o el diseño del traje del Duende Verde), os podemos asegurar que esta película no defraudará a ningún fan de Spidey.

UN JUEGO A LA ALTURA DE LAS CIRCUNSTANCIAS.

Y si Columbia ha puesto especial esmero en todo lo relacionado con el film, Activision no ha sido menos a la hora de encarar el desarrollo del juego. Recordad las dos aventuras de Spiderman aparecidas en PSOne y, tomándolas como base, añadidles un buen abanico de novedades jugables, un desarrollo más variado y un apartado técnico de nueva generación. El resultado es *Spiderman The Movie*, un juego que a todas luces se va a convertir en el mejor de todos los protagonizados por el superhéroe desde su primera aparición en el extinto Atari 2600.

Hay que comenzar diciendo que, pese a su título, *Spiderman The Movie* va a ir mucho más allá de la película. Presentará muchas situaciones del film, incluyendo personajes principales y localizaciones (como las industrias Oscorp), pero muchas de las misiones que

Todo el carisma de Spiderman quedará genialmente reflejado tanto en la película como en el videojuego.

tendremos que superar no están en el metraje, en aras de dotar al juego de más extensión y variedad, precisamente su principal virtud.

Si en los títulos de PSOne predominaba el componente acción, en esta ocasión vamos a encontrar además un buen número de situaciones nuevas, que irán desde la exploración o la infiltración hasta la recolección de ítems o la resolución de pequeños puzzles. Sostener un trozo de edificio con nuestra telaraña para evitar que caiga a la calle, rescatar a inocentes (con cuenta atrás incluida) o esquivar las feroces embestidas de Shocker por los túneles del metro con la ayuda de nuestro sentido arácnido, son sólo unos pocos ejemplos. ¿Hemos dicho sentido arácnido? Lo cierto es que el abundante elenco de posibilidades y movimientos especiales que nuestro héroe ya lució en los dos títulos anteriores va a estar presente de nuevo, junto a nuevas y espectaculares acciones.

APROVECHANDO LAS POSIBILIDADES DE PS2.

Pero lo que más llama la atención del estreno de Spidey en PS2 es, sin duda, el apartado gráfico. ¿Recordáis la molesta niebla que "adornaba" los exteriores de Nueva York? Pues ahora »


Como podéis comprobar, no quedará rastro de la molesta niebla que exhibían los juegos de PSOne.


El combate aéreo será otra atractiva novedad, como éste contra el Buitre.

» contemplaréis unos exteriores sin rastro de niebla o "popping", por los que el Trepamuros se "paseará" con su telaraña con una suavidad (y velocidad) realmente alucinantes. Preparaos para unos modelos bien detallados (compuestos por más de 2.000 polígonos), que se mueven con más realismo (Spiderman tendrá más de 300 animaciones) y rapidez que nunca. Si a esto le sumamos multitud de efectos de luz y sombras en tiempo real, una más que correcta recreación de los fenómenos climatológicos (lluvia, rayos...) y una gestión de la cámara que promete mejorar, entenderéis porqué este título será el mejor de cuantos ha protagonizado el superhéroe.

Y si además tenemos en cuenta otros aspectos, como la cantidad de extras ocultos (al estilo de los ya vistos en PSOne), los secretos que esconde cada fase o el completísimo tutorial, pues... las horas de diversión parecen estar aseguradas.

En fin, que seguro que se os está cayendo la baba, igual que a nosotros, pensando en lo poco que falta para que podamos disfrutar de toda la intensidad de la película de Columbia en nuestra PS2. El próximo mes de junio Spiderman aterrizará de la mano de Proein. Y os avisamos de que llega para quedarse, porque ya están preparando la segunda peli...

LA PELÍULA CONTENDRÁ TODA LA ESENCIA DE LOS CÓMICS

→ Una adaptación muy espectacular

El próximo 21 de junio llegará a nuestros cines la película más espectacular basada en las aventuras de Spiderman. En ella, veremos a un joven Peter Parker, estudiante y fotógrafo del Daily Bugle, cuya vida cambiará radicalmente cuando es mordido por una araña alterada genéticamente. Ahora tiene la fuerza y agilidad proporcional de una araña, además de un agudo "sentido arácnido". Tras el asesinato de su tío Ben (que pudo haber evitado), Peter comprende que debe usar sus poderes para luchar contra el crimen y se convierte en Spiderman. Paralelamente, Norman Osborn, hombre de negocios y padre del mejor amigo de Parker, sufre las consecuencias de un fallido experimento y se transforma en el Duende Verde, el peor enemigo de Spidey... ¿Qué pasará después? En el cine lo veremos.

SPIDERMAN VS. EL DUENDE VERDE


1. Peter (Tobey Maguire) siempre fue un chico debilucho e inseguro. En un centro de investigación es mordido por una araña genéticamente modificada y se convierte en Spiderman. Su vida cambia... ¿para mejor? 2. Norman Osborn (Willen Dafoe) se convertirá tras un experimento militar en el Duende Verde. Su fuerza e inteligencia aumentan, pero se vuelve completamente loco. Es el peor y más letal enemigo de Spidey.

PERSONAJES PRINCIPALES


1. Osborn llevando a cabo su experimento. 2. Peter verá morir a su tío Ben (Cliff Robertson) a manos de un ladrón que antes no detuvo. 3. El irascible J. Jonah Jameson (J. K. Simmons), editor del Daily Bugle, donde trabaja Peter Parker. 4. Peter antes de ser superhéroe participa en un combate televisivo. Éste es su primer traje, un tanto "casero". 5. El personaje de Mary Jane está clavado con respecto al cómic. 6. Héroe y villano frente a frente. 7. Spidey en acción.



Pon a tope tu móvil

Envía un mensaje al: 7777

Sólo por 0,90€ más IVA

nº1 en España

Instrucciones

- Escribe un mensaje con el texto **logo,tono** o **imagen** y el código elegido por ejemplo: (**logo dragon,tono blade** o **imagen panda**)
- Para un nombre envía el texto **nombre** y el nombre que quieras seguido de la tipografía elegida, Ejemplo: (**nombre sonia1**)
- Para enviárselo a un amigo añade su numero de teléfono a continuación del código Ejemplo: (**logo amor 612345678**)

Nombres

Elige primero el nombre (Pepe,Carlos,Xavi...) o texto que quieres enviar (Te quiero,Besame, ¡Que miras!...) Luego escoge entre nuestros 10 tipos de letra la que más te guste.

Letra nº0	Letra nº1	Letra nº2	Letra nº3	Letra nº4
Sonia	Adolfo	Javier	Silvia	Cristina
nombre Sonia0	nombre Adolfo1	nombre Javier2	nombre Silvia3	nombre Cristina4



Letra nº5	Letra nº6	Letra nº7	Letra nº8	Letra nº9	Nuevo
Alvaro	Esther	Ruben	María	Pedro	Carlos
nombre Alvaro5	nombre Esther6	nombre Ruben7	nombre María8	nombre Pedro9	nombre Carlos10

¡Pon tu nombre con la letra de CocaCola!

Esta fuente admite únicamente letras, sin acentos ni letra ñ

GANA UNA ¡FANTASTICA XBOX!

Sólo por pedir uno de nuestros productos (logo, tono, horóscopo,...) al **7777** puedes ganar una o más **XBOX**. Sólo tienes que añadir una **X** al principio de tu mensaje al hacer tu pedido. Ejemplo: **xlogo dragon**

CADA SEMANA UN GANADOR

SORTEO ANTE NOTARIO

José María Ruiz Curiel
Medina de Pomar (Burgos)

GANADOR DE ESTA SEMANA

Servicios SMS

SERVICIO	DESCRIPCION	MENSAJE A ENVIAR
Nombres	Significado de tu nombre	significado (tunombre)
Horóscopo	El horóscopo de cada día	horoscopo (tusigno)
Sueños	Interpretación de los sueños	sueño (palabraclave)
Ligar	Trucos para ligar	ligar
Tao	Pensamientos Chinos	tao
Amistad	¿Sois buenos amigos?	amistad (tusigno) (susigno)
Amor	¿Formais buena pareja?	amor (signoel) (signoella)



¡Declárate con un anónimo!

¿Te gusta alguién y no te atreves a decírselo? ¿Quieres gastar una broma sin que sepan que eres tú?

Escribe un mensaje con la palabra ANONIMO seguido del número del destinatario y el texto que quieras enviar. Ejemplos:

ANONIMO 612345678 Me gustas pero no me atrevo a decirtelo

ANONIMO 612345678 Este es un virus por móvil. Te he borrado la agenda

*En caso de mensajes ofensivos o ilícitos el remitente puede ser identificado

PicantitO

Compatibilidad sexual

¿Te llevas bien con tu pareja en la cama? Descubre vuestra compatibilidad sexual Envía el mensaje **SEXO SIGNOEL SIGNOELLA** ¡y no te quedes con la duda! Ejemplo: **SEXO LEO TAURO**

Eróscopo

¿Es hoy tu mejor día sexual? Consulta tu horóscopo erótico de cada día Envía el mensaje **EROSCOPO SIGNO** Ejemplo: **EROSCOPO PISCIS**

Poemas

POEMAS DE AMOR

Poemas para enamorar... Descúbrelos enviando el mensaje **POEMA AMOR** y recibirás uno aleatorio de los miles que tenemos.

Ejemplo de poema de amor:

Nunca digas nunca, nunca digas siempre, nunca digas te quiero si en verdad no lo sientes.

POEMAS PICANTES

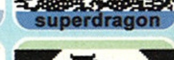
Atrévete con los poemas más picantes que puedas encontrar. Envía el mensaje **POEMA PICANTE** y recibirás uno cada vez. ¡Sorprende! ¿Te atreves? Ejemplo de poema picante:

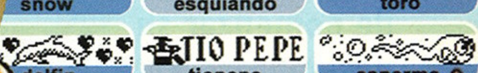
Las chicas no me quieren porque no tengo calderilla pero tengo un limpiatubo que me llega a la rodilla.

Logos Superventas



dragon	dragon8	superdragon
snow	esquiando	toro
delfin	tiopepe	esperma



¡Todos! Los Tonos de Operación Triunfo

Mi Música Es Tu Voz- *Academia Operación Triunfo* TOP	mimusica	Unchained Melody- *Rosa* TOP	ghost
Vivimos La Selección- *Academia Operación Triunfo* TOP	seleccion	Escondidos- *David Bisbal Y Chenoa*	escondidos
Europe's Living A Celebration- *Rosa* TOP	eurovision	Lady Marmalade- *Chenoa, Gisela Y Verónica* TOP	marmalade
Corazón Latino- *David Bisbal* TOP	latino	Noches De Bohemia- *Nuria Y Manu Tenorio* TOP	bohemia
La Magia Del Corazón- *David Bustamante*	magia	Te Extraño, Te Olvido, Te Amo- *Alex Y Natalia*	extraño
Vas A Volverme Loca- *Natalia*	volverme	Quiero Vivir La Vida Amándote- *David Bustamante Y Verónica* TOP	zorro
Un Sueño Especial- *Rosa*	especial	It's Raining Men- *Rosa, Chenoa Y Gisela*	raining
El Alma En Pie- *David Bisbal*	pie	On Broadway- *Naim*	broadway
Más De 1000 Noches- *David Bustamante*	noches	Aprendiz- *Chenoa* TOP	aprendiz
El Libro De La Selva- *Academia Operación Triunfo* TOP	selva	El Rey León- *Rosa* TOP	leon
La Bella Y La Bestia- *Chenoa y David Bisbal* TOP	bestia	Corazón Espinado- *Alex Y David Bustamante*	espinado
La Sirenita- *Nuria y Veronica*	sirenita	Una Noche Más- *Geno*	unanoche

TOP Español

Te Dejo Madrid-*Shakira* TOP	tedejo
Amor De San Juan-*Niña Pastori* NUEVO	juan
No Sé Qué Me Das-*Fangoria* NUEVO	das
A Gritos De Esperanza-*Alex Ubago*	esperanza
La Taberna Del Buda-*Café Quijano* TOP	taberna
Hoy-*Rosana*	hoy
Destrangis In The Night-*Estopa* TOP	destrangis
Rosa De Alejandría-*Manolo García*	alejandria
De Ojana Ná-*Eh! Bombón*	bombon
Son Sueños-*El Canto Del Loco* NUEVO	sonsueños
Agua Y Sal-*Rosario* NUEVO	aguasal
Sorbito De Amor-*Belén Dreik* NUEVO	sorbito
Insurrección-*Miguel Ríos & Manolo García*	insurreccion
Flor De Lis-*Ketama*	lis
La Lista De La Compra-*La Cabra Mecánica* TOP	compra
Mete, mete-*King Africa* NUEVO	mete
Lloviendo Estrellas-*Cristian*	lloviendo
Desde Brasil-*Café Quijano* TOP	desde
Sin Ti No Soy Nada-*Amaral*	sinti
Ven A Pervertirme-*Malú*	pervertirme
Escapar-*Enrique Iglesias*	escape



Ranking de tonos

Torero-*Chayanne*	torero
Moi... Lolita-*Alizée*	lolita
Vinotinto-*Estopa*	vinotinto
Overprotected-*Britney Spears*	overprotected
Infected-*Barthezz*	infected
Baya Baya-*Safri Duo*	bayabaya
Suerte-*Shakira*	suerte
Partiendo La Pana-*Estopa*	partiendo
Space Melody-*Luna Park*	space
Fiesta Pagana-*Mago De Oz*	pagana
Azul-*Cristian*	azul
Toda-*Malú*	toda
Pajarito-*Aves*	pajarito
Titanic-*BSO*	titanic
Duck Toy-*Hampenberg*	ducktoy
Sevillanas	sevillanas1
Ambulancia-*Sonidos*	ambulancia
Bola De Dragón-*BSO*	dragon
Samb'Adagio-*Safri Duo*	sambadagio
Sexy-*French Affair*	sexy
On The Move-*Barthezz*	onthemove

Especial Música Disco

Baila (Sexy Thing)-*Zucchero* TOP	baila
In Your Eyes-*Kylie Minogue* NUEVO	eyes
Forgiven-*Sylver*	forgiven
You And Me-*Orion Too*	youandme
Played Alive-*Safri Duo* TOP	played
She Moves-*Karaja* NUEVO	shemoves
Children-*Robert Miles* TOP	children
Groove 1.0-*Abel The Kid Y Raul Ortiz*	groove
Good Time-*Peran Van Dijk* NUEVO	goodtime
Everybody-*Rocco* NUEVO	everybody
Forever In Love-*Sylver*	forever
Exploration Of Space-*Cosmic Gate*	exploration
Tremble-*Marc Et Claude*	tremble
Let Your Mind Fly-*Accuface*	mindfly
Crying At The Discoteque-*Alcazar* TOP	crying
Freestyler-*Bomfunk*	freestyler
Oxígeno-*Jean Michel Jarre*	oxigeno
Daddy DJ-*Daddy DJ*	daddy
Paid My Dues-*Anastacia*	paid
Get The Party Started-*Pink* TOP	started
Riverdance-*Riverdance*	riverdance

Muchos más logos y tonos en www.movilisto.com y en las páginas de teletexto de TVE (pág.491,492,493), Telecinco (pág.638,639,644,628), y en las autonomicas
Válido para teléfonos Nokia compatibles. Válido para Movistar, Airtel Vodafone y Amena. SMS Cosmos AS y Movilisto S.A.
Para hacer negocios: negocios@movilisto.com Atención al cliente: info@movilisto.com

La II Guerra Mundial invade los 128 bits de PlayStation 2

Medal of Honor Frontline

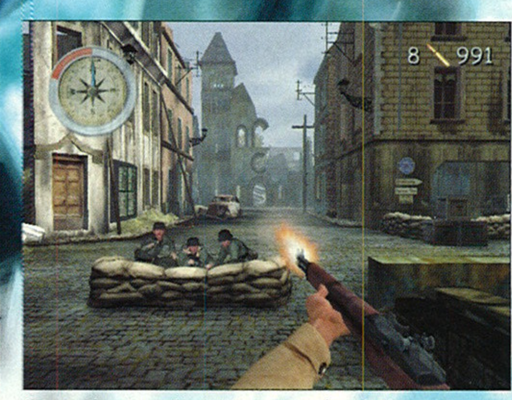
El conflicto bélico más importante del siglo XX, la II Guerra Mundial, continúa siendo una inagotable fuente de inspiración para casi todas las manifestaciones del arte y la cultura, incluidos los videojuegos. Estos últimos están a punto de comenzar su desembarco en PS2, donde ya empiezan a despuntar títulos tan prometedores como *Wolfestein* o *POW* y, sobre todos, *Frontline*, el primer *Medal Of Honor* de PS2.



Frontline se desarrollará íntegramente en Europa, y deberemos llevar a cabo todo tipo de misiones en Holanda, París...



La conquista de cuatro puentes de Holanda, llamada Operación Market Garden, será uno de los ejes centrales del juego.

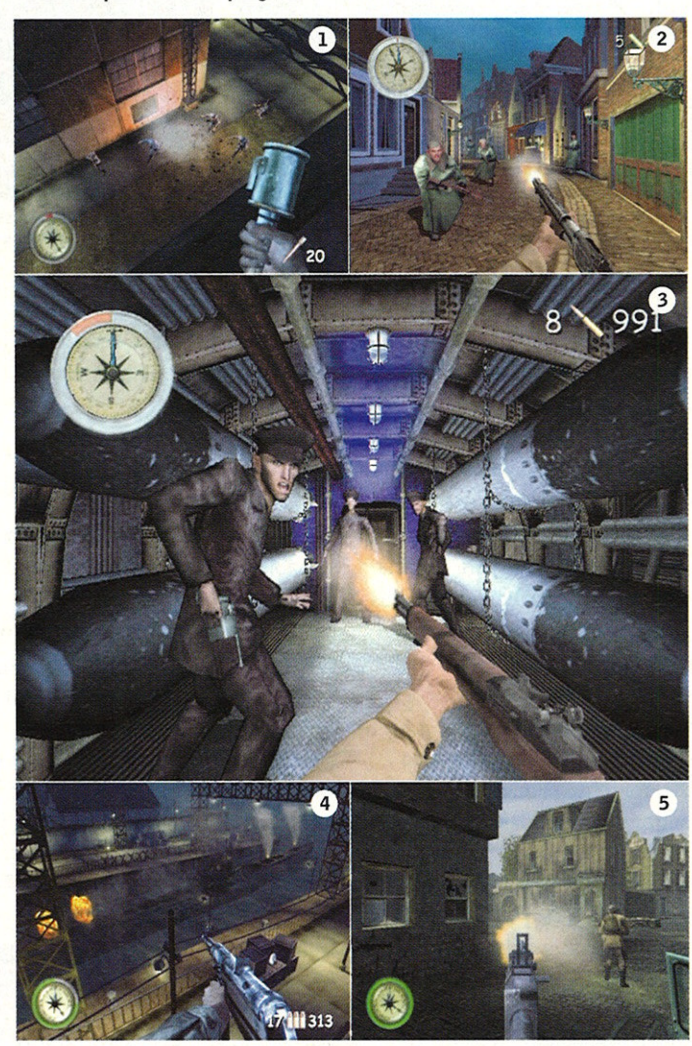


Los enemigos actuarán en grupos, y reaccionarán de manera muy lógica dependiendo de las maniobras de los soldados aliados.

EN BUSCA DEL REALISMO ABSOLUTO

Se abre el museo

Como en anteriores entregas de la saga *MOH*, Dreamworks ha realizado todo tipo de pruebas con las armas reales que utilizaron los soldados de ambos bandos durante la guerra, y gracias a PS2, podremos ver y oír unas r´eplicas virtuales que se acercan peligrosamente a la realidad.



1. No hay película sobre la II Guerra Mundial en las que no aparezcan las granadas de mano del ejército alemán, que se caracterizan por el asidero de madera y cuerpo cilíndrico.
2. Tampoco faltará uno de los primeros modelos de escopeta de un solo cañón, una de las armas más letales y demoledoras en las distancias cortas.
3. El rifle de asalto del ejército americano durante la II Guerra Mundial se caracterizará por el atronador ruido de sus disparos y por el metálico ruido que hacen sus cargadores al saltar.
4. La MP 40 es una de las armas alemanas más pequeñas, manejables y destructivas del amplio e ingenioso arsenal del Eje. Lástima que se llegue a descontrolar tanto en las ráfagas.
5. Como en anteriores *Medal Of Honor*, tampoco faltarán los nidos de ametralladoras.



En muchas misiones contaremos con el respaldo de otros soldados, una novedad más que importante.

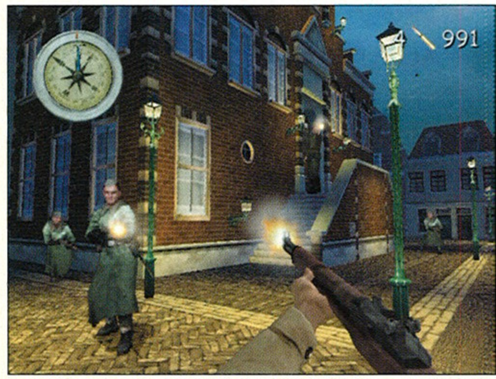
Aunque ha pasado mucho tiempo, la II Guerra Mundial continúa siendo una de las principales fuentes de inspiración para el cine y la literatura. Sin ir más lejos, durante el año pasado se estrenaron dos éxitos de taquilla, "Pearl Harbour" y "Enemigo a las Puertas", que abordaron el conflicto desde prismas muy distintos. Con los videojuegos está sucediendo algo parecido. Cada vez es mayor el interés de los programadores por este acontecimiento histórico, como los españoles de Pyro Studios con *Commandos 2*, o Dreamworks, los padres de la saga *Medal Of Honor*.

CON EL RESPALDO DE STEVEN SPIELBERG.

Buena parte de Dreamworks, como productora de cine y desarrolladora de juegos, pertenece a Spielberg, el rey midas del celuloide, quien ha abordado la II Guerra Mundial en producciones tan reconocidas como

El realismo de Frontline nos acercará las emociones que debió experimentar un soldado aliado en 1944.

"La Lista de Schindler" y "Salvar al Soldado Ryan". El factor común en ambos títulos, así como en la saga de videojuegos *MOH*, que él mismo alumbró, ha sido el gran trabajo de documentación y la fidelidad con los hechos sucedidos durante la Guerra, algo que ha sido posible gracias a la base de datos que posee Spielberg y que ha sido puesta al servicio de los programadores. Sólo así se han podido recrear una serie de misiones reales con un respaldo histórico-documental, que en este caso tienen como nexo de unión la operación Market Garden, que tuvo lugar en los Países Bajos, y el más que conocido Desembarco de Normandía. »



Junto a parajes arrasados por los bombardeos, tendremos que defender ciudades en las que el asedio acaba de comenzar.

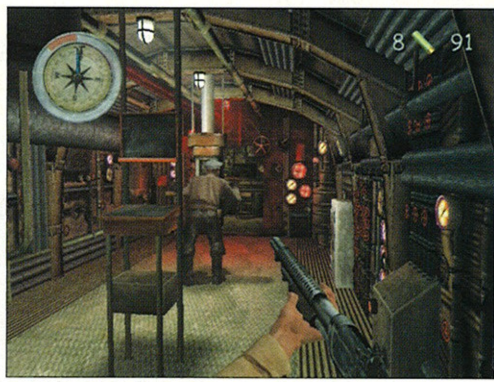


Algunos aliados se quedarán en la retaguardia (qué listos) y nos indicarán nuevos objetivos y la zona donde concentrar los ataques.

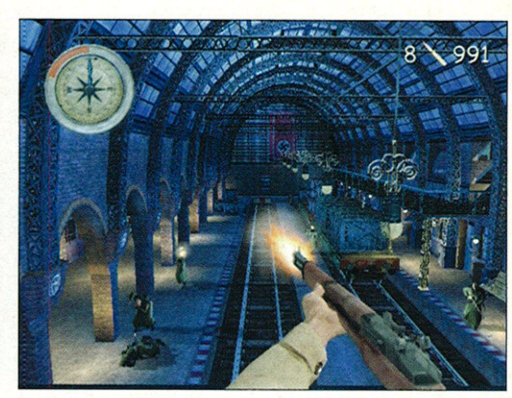


Si habéis visto "Salvar al Soldado Ryan" ya os podéis hacer una idea de lo que os va a ofrecer este *Medal Of Honor Frontline*.

La I.A. de los soldados les permitirá buscar escondites, atacar en grupo, devolver las granadas... vamos, un infierno.



La lucha contra el ejército alemán se desarrollará también en submarinos, trenes y otros lugares, por impensables que parezcan.



En algunas misiones deberemos montarnos a bordo de un medio de transporte, como un tren, y defender un área de los alemanes.

» Por si fuera poco, Dreamworks también ha contado una vez más con la inestimable ayuda del capitán Dale Dye, un militar retirado que ha participado en numerosas guerras, como Vietnam, y que ahora se ha convertido en un experto asesor en materia bélica. Su trabajo ha sido una pieza fundamental para crear la Inteligencia Artificial de los soldados del Eje, así como para el diseño de algunos escenarios y objetivos del juego. Pero sin duda, su mayor acierto ha sido implicar a los programadores del juego en todo momento, hasta el punto de organizar unas partidas de Paintball para recrear situaciones reales y crear maquetas sobre las que explicarles comportamientos y tácticas reales.

MARKET GARDEN.

Si "Salvar al Soldado Ryan" es la referencia visual más clara cuando se habla del Día D (el Desembarco de Normandía), en el caso de la operación Market Garden su reflejo cinematográfico es "Un Puente Muy Lejano", un film protagonizado por Sean Connery que se centró en la defensa de un puente esencial para la estrategia aliada. Desde aquí os recomendamos que veáis la cinta, porque desde luego guarda muchos parecidos con *Frontline*.

Centrándonos en la operación que se desarrolló en 1944, consistió en la reconquista y defensa de cuatro puentes estratégicos para el envío de soldados y suministros, y que los Aliados recuperaron gracias a una decisión errónea de los consejeros de Hitler. Esto, aplicado al juego, nos situará en el pellejo del teniente Jimmy Patterson, reviviendo con él estas batallas para reconquistar los puentes, por un lado, y sobrevivir al desembarco de Normandía por otro.

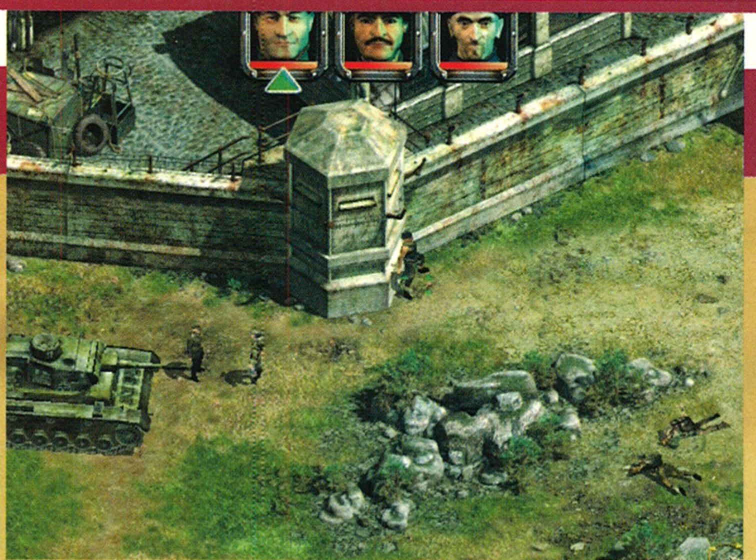
Así, entre las muchas tareas que deberemos cumplir a lo largo del juego, tendremos que proteger con nuestra vida algunas zonas de los ataques enemigos, desactivar los explosivos conectados a los puntos clave de los puentes, infiltrarnos en mansiones dominadas por los nazis para robar planos de nuevas armas y un sinfín de tareas más que nos obligarán a hacer uso de un buen puñado de armas reales, como el conocido fusil Thompson, los fiables rifles de precisión alemanes o las no menos famosas Steil Grenate, sin olvidar los nidos de ametralladoras o los bazookas Panzerschrek (que traducido del alemán significa "el terror de los tanques").

LA GUERRA PARA PACIENTES ESTRATEGAS









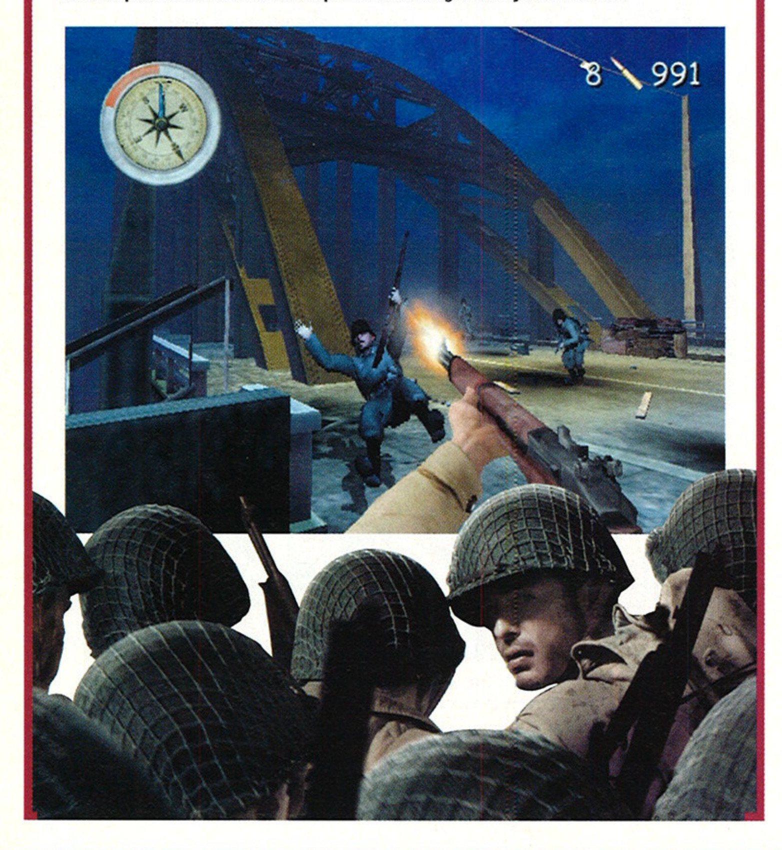
Cada uno de los 8 comandos será capaz de realizar acciones distintas, desde esconderse a conducir.

La II Guerra Mundial también tendrá un enfoque estratégico gracias a los chicos de Pyro Studios, uno de los pocos grupos hispánicos de renombre dentro del panorama internacional de los videojuegos. Como ya os hemos adelantado en alguna ocasión, *Commandos 2* nos permitirá controlar a un grupo de 8 soldados especializados en distintas áreas, como explosivos, conducción o camuflaje, para llevar a cabo las más arriesgadas misiones durante la II Guerra Mundial. Así las cosas, nuestras principales armas frente a tanto soldado enemigo serán la astucia y el sigilo, y una perfecta combinación de las habilidades de cada uno de los 8 comandos para llevar a buen puerto nuestra tarea. Por ahora se sabe que esta versión para PS2 contará con numerosos cambios respecto a la versión de PC, como un nuevo sistema de control, y un total de 15 misiones, que podrán ser resueltas de muy distintas formas. Todo esto, y mucho más, estará listo el mes que viene.

UNA OPERACIÓN DECISIVA EN EUROPA

→ Market Garden

A diferencia de los *Medal Of Honor* de PSOne, que nos invitaban a participar en misiones pertenecientes a distintas operaciones contra el ejército alemán, *Frontline* se centrará principalmente en la operación Market Garden, que tuvo lugar en los Países Bajos y que consistió en la reconquista y defensa de cuatro puentes fundamentales para la estrategia del ejército aliado.



Todas estas piezas, es decir, tanto las misiones como los objetivos, las armas y el comportamiento de los soldados, van a ser trasladados al juego manteniendo un elevadísimo grado de fidelidad con los hechos que tuvieron lugar durante la II Guerra Mundial.

¿QUÉ PUEDE APORTAR PS2 A LA SAGA *MOH*?

La saga *MOH* se estrenará en PS2 como lo hacen los grandes, es decir, innovando dentro del margen que el género de los shooters permite. El salto con respecto a PSOne va a ser verdaderamente alto, y no sólo en el apartado gráfico, en el que, por ejemplo, los escenarios serán más grandes y detallados, y dejarán una mayor libertad al jugador.

En total habrá 19 escenarios, y en ellos comprobaremos que aparecen muchos más soldados enemigos en pantalla, y que su I.A. les permite trabajar en equipo ante nuestros ataques. Afortunadamente, nosotros tampoco estaremos solos como en los anteriores *MOH*, y en numerosas misiones contaremos con la ayuda de otros soldados no controlables,

Por calidad técnica, gráficos y realismo, MOH: Frontline promete convertirse en el Salvar al Soldado Ryan de PS2.

pero que dispararán a los enemigos en cuanto asomen el casco. Por lo general tendremos que protegerlos, pero en otras ocasiones serán ellos los que nos den fuego de cobertura a nosotros. En cualquier caso es una novedad que aporta al juego una de las sensaciones que le faltaban: por fin nos sentiremos miembros de un escuadrón que lucha en la guerra.

Dreamworks también se lo está "currando" para crear nuevos tipos de misiones, y así, por ejemplo, nos encontraremos situaciones en las que deberemos despejar una zona a bordo de un medio de transporte. De igual modo, el cine también ha influido en el juego, y determinados pasajes, como el Día D o la defensa de un puente, serán verdaderos "calcos" jugables de las algunas de las mejores escenas de la mítica "Salvar al Soldado Ryan". »

LA II GUERRA MUNDIAL, EN CLAVE DE ACCIÓN

→ WOLFESTEIN

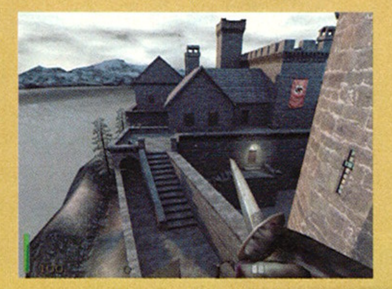
Ha sido uno de los grandes shoot´em ups subjetivos de PC de este año, y a partir de octubre vamos a poder disfrutarlo en PS2. En él nos convertiremos en un valiente soldado americano que se introduce en una mansión alemana, donde se están llevando a cabo espeluznantes experimentos con muertos. Nuestra tarea será acabar, a base de disparos, con toda señal del ejército alemán, utilizando un basto arsenal en el que tendrán cabida hasta armas inimaginables para la época, como un rifle de precisión con infrarrojos. No habrá ni estrategia ni aventura, ni nada más que disparos a granel, en un juego que hará gala de una impecable factura técnica.





Nuestros enemigos no sólo serán soldados, ya que también habrá sueltos experimentos genéticos...





Gracias a detalles como los molinos, casi nos sentiremos como si estuviéramos en Holanda.

Como en anteriores *MOH*, habrá misiones de acción pura y dura, de sigilo, de incógnito...

» Por último, el sonido también estará por encima de los juegos de PSOne, y volverá a contar con una banda sonora de lujo y con un apartado de efectos en el que destacará la nitidez de los sonidos de todas las armas.

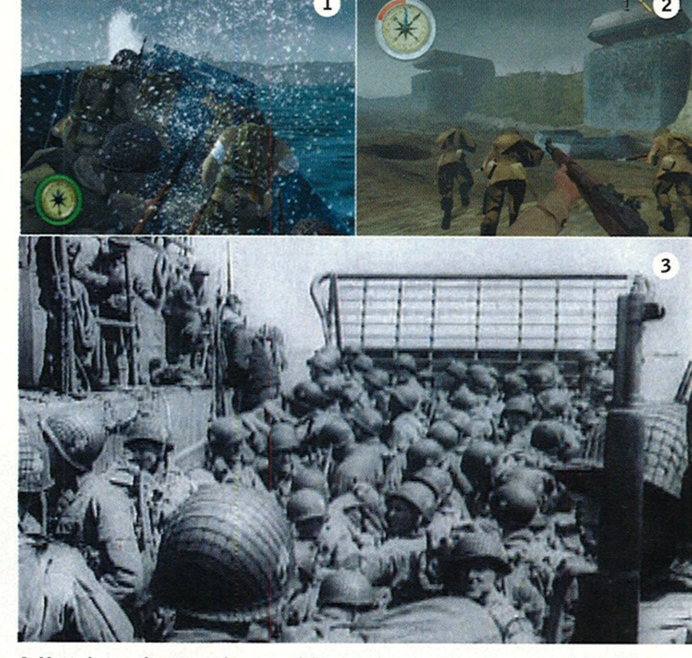
LAS PRIMERAS IMPRESIONES.

Aunque el juego no estará listo hasta el verano, nosotros ya tenemos una beta que nos ha dejado más que sorprendidos por su calidad, aunque ciertos aspectos, como la tasa de frames por segundo, tienen que mejorar. En cualquier caso, esta primera entrega para PS2 va a mostrar el verdadero espíritu de la saga *MOH*, porque por fin va a transmitir el horror que vivieron los soldados en primera línea de fuego. Desde que lo tenemos no lo hemos parado de jugar, y os podemos garantizar que su calidad va creciendo. Sólo nos queda esperar a la versión final, en la que por primera vez los textos estarán traducidos al castellano, para valorar en su justa medida un título que ya casi se nos antoja indispensable en PS2.

EL CAPÍTULO MÁS CRUENTO, TAMBIÉN EN PS2

→ El Día D ha llegado

El desembarco de Normandía, uno de los capítulos más tristes de la II Guerra Mundial, también se podrá revivir en PS2 de una manera más que realista. Como sucedió en la realidad, nuestro objetivo será alcanzar la playa y sobrevivir a la brutal ofensiva que allí nos espera. De verdad, ver para creer.



1. Montados en gigantescas barcazas, deberemos lanzarnos a pocos metros de la orilla para tener alguna oportunidad frente al despiadado fuego del ejército alemán.
2. Una vez en tierra firme, deberemos romper las barreras de alambre de espino y llegar a los búnkers y nidos de ametralladoras para hacernos con el control de la playa. Ahí es nada.
3. *Frontline*, como todos los capítulos de la saga, contará con metraje real grabado durante la guerra para que podáis comprobar el elevado grado de realismo del juego.

LA GRAN EVASIÓN, APLICADA A UN VIDEOJUEGO

→ Prisioner of War







En *P.O.W.* seremos un prisionero más, y deberemos cooperar con otros personajes para fugarnos.

Inspirados en *The Great Escape*, un mítico juego de Spectrum, en Codemasters está trabajando en una nueva aventura que nos pondrá ante el difícil reto de escapar de uno de los dos campos de concentración disponibles (Stalag Luft y Colditz). Su concepto de aventura no será el habitual, ya que apenas habrá acción, y se centrará más en tramar un plan de escape y en conversar con otros personajes, que nos facilitarán todo lo necesario, desde herramientas a disfraces, para llevar a cabo nuestras artimañas. Eso sí, estaremos dentro de un campo de prisioneros, con todo lo que ello conlleva, y por lo tanto, tendremos que cumplir con los procedimientos, como estar presentes a la hora del recuento, dirigirnos a los barracones a determinadas horas o hacer ejercicio cuando nos toque. Todo esto implicará una rutina diaria, a la que habrá que sumar otras acciones encaminadas a la fuga, como buscar voluntarios, conseguir dinero para comprar lo necesario... y todo sin despertar las sospechas de los soldados. Como podéis ver, la idea es tan atractiva como ambiciosa, y Codemasters la está cuidando con sumo esmero para que esté lista para principios de verano. Nosotros ya lo hemos probado, y tiene muy buena pinta...

Virtua Fighter 4

El rival de *Tekken*, también en casa



Aunque el elenco de luchadores es más bien escueto, en *VF4* se dan cita todos los arquetipos habituales en los juegos de lucha, como el karateka, el wrestler, el street fighter o incluso el anciano con el estilo del mono borracho.

Ante determinadas presas y llaves, la cámara cambiará para ofrecernos un enfoque más cercano y espectacular.



Pese a que sólo disponemos de tres botones, las posibilidades de ataque y defensa son muchas.



VF4 hace gala de un apartado gráfico digno de elogio, en el que tanto efectos de luz como modelos son brillantes.



En los primeros planos los luchadores hacen gala de unas curradas animaciones faciales.

Una de las joyas de Sega ya está lista para debutar en PS2, en un género, la lucha, que hasta ahora ha estado dominado por Namco... ¿Cambiarán las cosas?

Hasta la fecha, Sega nos ha mostrado en PS2 su cara menos vanguardista, con títulos que sin estar mal, como *Space Channel 5* o *Head Hunter*, no han pasado de ser meras conversiones de Dreamcast. Esta política ha cambiado completamente con *Virtua Fighter 4*, el primer juego diseñado única y exclusivamente para PS2, y el primero en poner claramente de manifiesto el verdadero talento de la compañía nipona.

Mentiríamos si no dijéramos, antes de nada, que sobre todas las cosas somos seguidores incondicionales de la saga *Tekken*, y que este *Virtua Fighter 4* estaba predestinado a recibir una crítica negativa... hasta que lo hemos probado y hemos visto por nosotros mismos que hay más juegos de lucha de calidad.

***VIRTUA FIGHTER 4* PUEDE PRESUMIR** de contar, por lo menos hasta la llegada de *Tekken 4*, con el apartado gráfico más sólido e impresionante del género, en el que tanto luchadores, desde rostros a vestimentas pasando por animaciones, como escenarios alcanzan una calidad sobresaliente, acorde a la consola. Algo parecido sucede con los modos de juego, que por primera vez en mucho tiempo innovan de una u otra manera... ¿o acaso conocéis algún otro título que sea capaz de ofrecer tres tipos de entrenamiento distintos, a cual más divertido? ¿o un modo Kumite, en el que podemos disputar más de 600 combates para conseguir objetos con los que modificar la

La clave es la originalidad

VF4 puede presumir de tener los modos de juego más originales de los últimos tiempos, y que apuestan sobre todo por la innovación y la diversión. De entre todos ellos destaca el llamado Kumite, en el que podremos disputar más de 600 combates (no todos seguidos) y conseguir objetos, como sombreros y máscaras, para cambiar el aspecto de los luchadores.



Este es el menú principal, desde el que podemos acceder a todos los modos.



En Kumite podemos conseguir objetos para cambiar el aspecto de los luchadores.



En A.I. enseñamos los golpes a un personaje, que posteriormente peleará solo.





Cada escenario es una nueva sorpresa, y en éste en concreto podemos ver cientos de personajes animándonos.



Casi todos los ataques se realizan combinando los tres botones con todas las direcciones posibles.

La principal innovación de VF4 reside en sus modos de juego, que apuestan por la originalidad y la diversión sin límites.





apariencia de nuestro luchador? Sin lugar a dudas, la oferta de *VF4* en cuanto a modos de juego es más que revolucionaria, tanto o más como la calidad de sus apartados gráfico y técnico, que son de lo mejorcito que hemos visto en mucho tiempo en este género.

Sin embargo, en cuestiones de control y de cantidad de movimientos, a nuestro juicio *Virtua Fighter 4* no llega a alcanzar ni la profundidad ni la complejidad de *Tekken*, ya que un sistema de control basado en tres botones (uno para defensa y otros dos para puñetazo y patada) por mucho que quiera nunca podrá ofrecer tantas posibilidades como un sistema que emplea cuatro botones, como es el caso de *Tekken*.

Por supuesto, esto termina siendo una cuestión de gustos, aunque a nosotros nos convence más el sistema de juego ideado por Namco, porque quizás está más orientado a jugadores con más experiencia y que llevan cierto tiempo en esto de la lucha.

EN EL LADO DE LOS CONTRAS, *VF4* tiene un gran problema y es su elenco de luchadores, que resulta francamente reducido para los tiempos que corren. Es cierto que apenas hay luchadores "repetidos", es decir, de esos que siendo distintos comparten movimientos, pero aún así 13 personajes nos parecen muy pocos. Por lo demás, puestos a pedir, tampoco hubieran estado mal unos rings más amplios o incluso abiertos, ya que los recintos donde competimos resultan en algunas ocasiones bastante pequeños.

Así las cosas, está claro que *Virtua Fighter 4* sabe hacerse un hueco en los corazones de los amantes de la lucha, ya que destila calidad por los cuatro costados y es capaz de ofrecer horas y horas de juego y "piques" memorables.

Escenarios cambiantes

A medida que combatimos, la superficie del ring y sus límites van sufriendo nuestra presencia. Así, por ejemplo, en el escenario de la playa, podemos desplazar la arena con tan solo caminar o realizar un barrido, dejando una huella clara de nuestra presencia hasta el final del asalto. Lo mismo sucede con el agua, la nieve...



El comportamiento de las partículas del suelo es prácticamente real, como el de la arena.



A medida que andamos por la nieve, ésta se irá abriendo y dejando un sendero despejado.

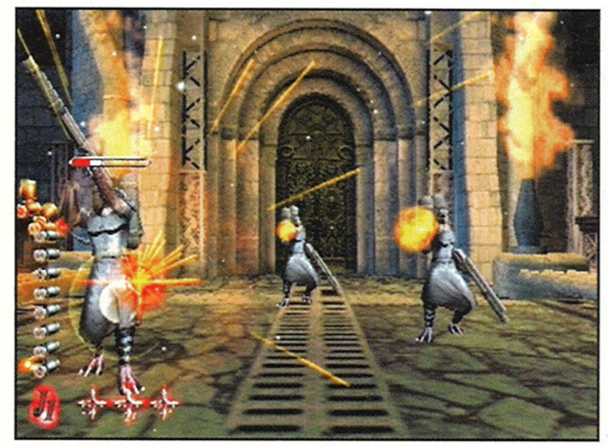


VIRTUA FIGHTER 4
Sega • Lucha
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**
Precio: **59,99 € (9.881 ptas.)** Edad: **N.D.**
Memory Card 2 (134 Kb) Dual Shock 2
Gráficos 9 Sonido 8 Diversión 9
• Escenarios y modos de juego.
• Tiene selector de 50/60 Hz.
• Se echan en falta mas luchadores.
• El control puede resultar simple.
9
Virtua Fighter 4 es la alternativa más seria a la saga *Tekken* de Namco y, hoy por hoy, es el mejor juego de lucha que podéis encontrar para PS2.

Vampire Night

A la caza de los seres de ultratumba

Dos colosos como Namco y Sega han juntado sus fuerzas para crear un terrorífico arcade de pistola. Prepara tus balas... pero esta vez, que sean de plata.



En *Vampire Night* no hay posibilidad de esquivar los tiros enemigos. Para evitar que nos hagan daño hay que dispararlos antes de que nos impacten.



Esta niña se convertirá en nuestra compañera de viaje y en muchos momentos la dirección que tomemos dependerá de ella.

Si pensabais que los vampiros sólo pueden ser exterminados clavándoles una estaca en el corazón, estáis equivocados. Al menos eso piensan Namco y Sega, dos potentes compañías que han unido sus fuerzas para crear *Vampire Night*, un arcade de pistola que ya pudimos ver en los salones recreativos y que no propone acabar con todo ser de ultratumba a balazo limpio.

A PRIMERA VISTA, *VAMPIRE NIGHT* parece un arcade de pistola al uso. La acción se desarrolla sobre raíles y, en cada "parada", deberemos acabar con todos los monstruos que nos salgan al paso antes de nos alcancen con sus garras, colmillos, etc.. Este clásico planteamiento se ve alterado por varios aspectos. En primer lugar, en cada fase habrá rutas alternativas para llegar al final. El ir por una u otra ruta dependerá de varios condicionantes: si protegemos adecuadamente a la niña que nos acompaña, si rescatamos o no a los humanos que están a punto de ser poseídos, etc. Esto hace que el desarrollo se vuelva algo más variado. Además, durante las fases encontraremos multitud de objetos que, una vez destrozados, nos otorgarán plata que a su vez nos permitirá comprar en la tienda nuevos ítems que nos ayudarán en nuestra empresa. Estos ingredientes le dan algo más de "vidilla" y ayudan a paliar en cierta manera el principal problema del juego: el modo principal, aunque muy divertido, es demasiado corto.

Vampire Night muestra el mismo problema que todos los juegos de su género. Cierto es que tiene todo lo necesario para asegurar buenos ratos de diversión (diversión que se apoya en buena medida en la fenomenal respuesta de la



Todos los enemigos tienen barra de vida, así que no bastará un tiro para acabar con ellos, salvo que consigamos impactar en su punto débil, que está indicado.



En determinados momentos encontraremos en el escenario objetos a los que podremos disparar para conseguir ítems o plata. Aprovechadlos bien.

Las misiones especiales se desarrollan en los escenarios del modo principal. Normalmente son búsquedas y nos reportarán plata para gastar en la tienda.

Estamos ante un arcade de pistola divertido y muy jugable, aunque el modo principal resulta muy corto.



pistola), pero esos ratos durarán poco. Menos mal que se han incluido divertidos extras con respecto a la recreativa, como misiones especiales o un modo Entrenamiento, que consiguen alargar un poquito más la vida útil del juego.

EN EL APARTADO GRÁFICO encontramos que todo se mueve con rapidez suficiente y, tanto escenarios como "bichos", brillan a buen nivel, destacando el diseño de los monstruos, aunque sus animaciones resulten a veces un tanto limitadas.

Si el apartado gráfico pasa con notable, no podemos decir lo mismo del sonido, arruinado por un doblaje que cansa desde la primera partida. Menos mal que los efectos sí están a la altura.

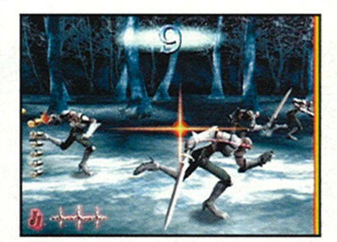
En fin, que *VN* es un arcade de pistola divertido y muy jugable, en el que el uso de la pistola no es imprescindible pero sí muy recomendable. Eso sí, es un juego corto y con menos "replay" que *Time Crisis 2*, aunque si te gusta el género no te defraudará.



Los cinco jefes finales tienen un aspecto así de grande y monstruoso. Antes de empezar se nos deja bien claro dónde hay que disparar.

Los modos especiales

Además de un modo especial que contiene misiones sueltas que se llevan a cabo en los escenarios del juego, *Vampire Night* incluye un completo modo Entrenamiento en el que hallaremos hasta 17 minijuegos para probar nuestra destreza con el gatillo.

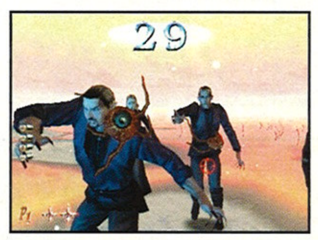

Aquí hay que evitar que los monstruos toquen el extremo derecho de la pantalla.



Cada una de las pruebas tiene tres grados de dificultad bien ajustados.



Para superar este reto habrá que tener algo de memoria y muchos reflejos...



Una de las pruebas más difíciles. Salva a la gente disparando sólo al monstruo.

De compras por las tiendas de Transilvania

Como elemento innovador con respecto a sus colegas de género, en *Vampire Night* podremos ir acumulando plata para adquirir nuevas y poderosas balas o ítems bastante útiles que nos proporcionarán desde continuaciones extra hasta una mayor cadencia de disparo. Incluso por una cantidad de plata superior podremos "fundirlos" con el arma para no perderlos. No deja de ser un detalle, pero se agradece.



A medida que avancemos sacaremos más objetos.



Por un poco más de plata podremos "fundirlos".


VAMPIRE NIGHT
Namco/Sega • Arcade de pistola

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-2**
Precio: **59,99 € (9.981 ptas.)** — Edad: **+18**
Mem. Card 2 (35 Kb) — Dual Shock 2 — Pistola

Gráficos **8** — Sonido **6** — Diversión **8**

+ • Es muy divertido y jugable.
+ • Los extras y modos especiales.
- • Resulta bastante corto.
- • El doblaje no es muy bueno.

8

Vampire Night es un arcade de pistola muy divertido con el que los aficionados al género van a disfrutar. Eso sí, es corto y se queda por debajo de *TC2*.

Star Wars Jedi Starfighter

Que la Fuerza te acompañe... de nuevo

Como aperitivo al estreno del "Episodio II", EA y LucasArts nos proponen volar a los mandos de las naves de la película.



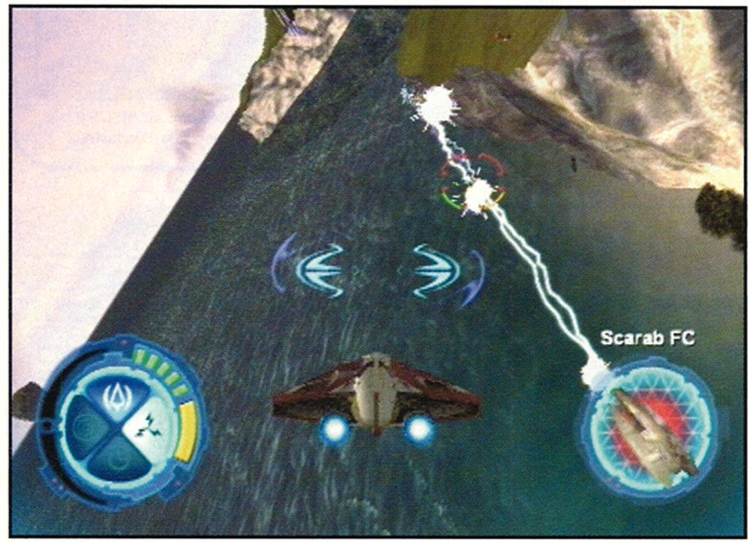
Aquí tenéis la primera oportunidad de poneros a los mandos del Jedi Starfighter, la nave que pilotará Obi Wan Kenobi en el esperado "Episodio II".



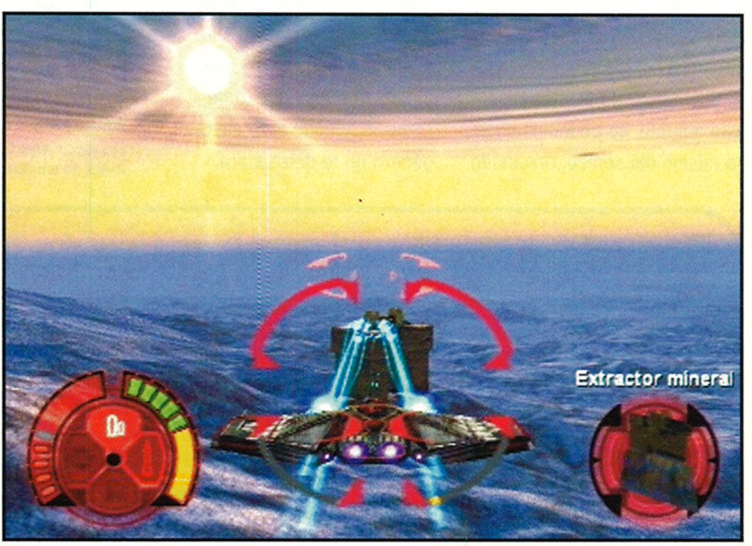
Si estás esperando como un loco el estreno de "El Ataque de los Clones" (tranquilo, que ya falta poco), LucasArts nos propone una primera toma de contacto con el entorno de la peli con *SW: Jedi Starfighter*, un shoot´em up cercano a la simulación que tiene mucho que ver con *SW: Starfighter*, título que apareció para PS2 hace ya algún tiempo y al que supera notablemente.

PREPARAOS PARA ACABAR con las siniestras maquinaciones de la malvada Federación de Comercio, en un título donde podremos revivir algunas de las situaciones que veremos en el "Episodio II", así como pilotar algunas de sus naves.

Las 15 misiones que encierra están estructuradas en tres actos, más el entrenamiento. En ellas alternamos tanto misiones de destrucción como de escolta y protección. Por regla general, no son mucho más variadas que las de la anterior entrega, pero hay que destacar que son mucho más largas y complejas (con objetivos primarios, secundarios y ocultos). Además, todas y cada una de ellas pueden ser jugadas en modo Cooperativo, o lo que es lo mismo, dos jugadores a pantalla partida y cada uno controlando su nave (o bien uno manejando los controles y otro disparando en la torreta, si la nave lo permite). A este fenomenal aliciente se unen otros dos aspectos: dos pilotos diferentes y distintas naves. Según la misión, llevaremos a la Jedi Adi Gallia (que puede usar la Fuerza en forma de escudos, ataques especiales...)



La piloto Jedi Adi Gallia tendrá hasta cuatro manifestaciones diferentes de la Fuerza. Unas serán defensivas (escudo) y otras ofensivas, como este devastador ataque que acabará con varios cazas.



Además del láser principal, el pirata espacial Nym podrá utilizar devastadoras armas de varios tipos. Unas serán aire-aire y otras aire-tierra, ideales para acabar con objetivos estáticos.



La complejidad de algunas misiones nos llevará incluso a penetrar dentro de estrechas infraestructuras, normalmente para destruir algo.



Como en la primera parte, para disparar desde lejos contamos con un práctico zoom, que nos permitirá apuntar con comodidad una vez fijado el blanco.





o al pirata Nym (experto en armamento pesado). Cada tipo de nave (nueve en total) tiene diferentes arsenales principal y secundario, y eso crea grandes diferencias entre ellas. Si además le sumamos tres niveles de dificultad y la posibilidad de dar órdenes a otras naves, tenemos emoción para rato.

Si bien gráficamente puede pecar de simple, Jedi Starfighter lo tiene todo para enganchar a los fans de la saga.

OTRO PILAR DE *JEDI STARFIGHTER* es su sistema de manejo. Pese a tener mucho de simulador y de utilizar la gran mayoría de los botones del Dual Shock 2, el control es de lo más completo pero no por ello complicado. Realizar acciones a priori tan difíciles como utilizar el zoom para apuntar, fijar el blanco a distancia y disparar con varias armas se realizan con gran facilidad una vez que nos hemos acostumbrado a los mandos.

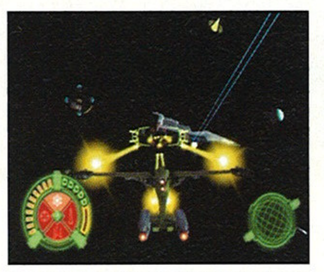
Es una verdadera pena que todos estos aciertos se vean empañados por un apartado gráfico que no es nada del otro mundo. Para los tiempos que corren, la mayoría de los escenarios son demasiado simplones, el modelado de las naves no pasa de correcto y los efectos de luz o las explosiones tampoco nos terminan de convencer. Y para colmo, la sensación de velocidad no está muy bien recreada. Menos mal que en el apartado sonoro sí se han lucido, tanto en los efectos como en la banda sonora, igualando cuando menos al anterior *Starfighter*.

En fin, estamos ante un título que, pese a que gráficamente pueda pecar de ser bastante simple, supera a su predecesor y gustará a la legión de fans de la famosa saga de Lucas. Palabra de Jedi.

Naves ocultas y otros extras

Además del modo principal, en este *Jedi Starfighter* encontraremos misiones de bonus para uno o dos jugadores, amén de multitud de extras ocultos que iremos obteniendo según nuestro éxito en las misiones históricas. Unos están dedicados especialmente a los más fanáticos (como vídeos, diseños de naves y diverso material del film "Episodio II") y otros tienen una repercusión más directa en el juego, como la posibilidad de desbloquear nueve naves ocultas (por sólo dos de su predecesor) como el mítico Tie Fighter.


No nos negaréis los atractivos que tiene pilotar el clásico Tie Fighter.

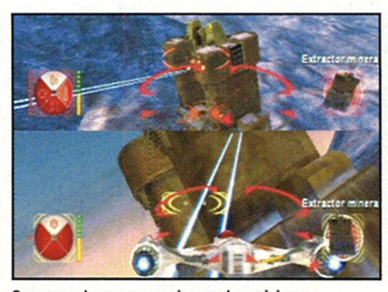

Algunas misiones pueden ser jugadas con cualquier nave oculta, pero otras no.



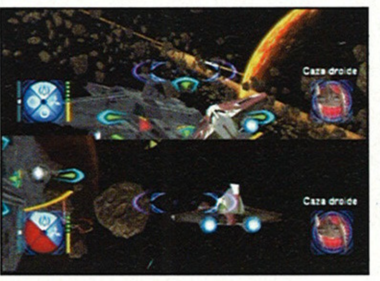
El diseño de las naves es sólo uno de los innumerables detalles de los extras.

Cooperación ante todo

Uno de los principales (y novedosos) atractivos de este *Jedi Starfighter* es la posibilidad de jugar todas las misiones históricas de forma cooperativa. Con dos naves o una sola (si ésta lleva torreta, como el Advance Havoc), pero siempre a pantalla partida, compartir los objetivos con un amigo hace que el juego gane mucho en diversión.



Cooperando con un amigo en las misiones históricas no habrá objetivo que se os resista.

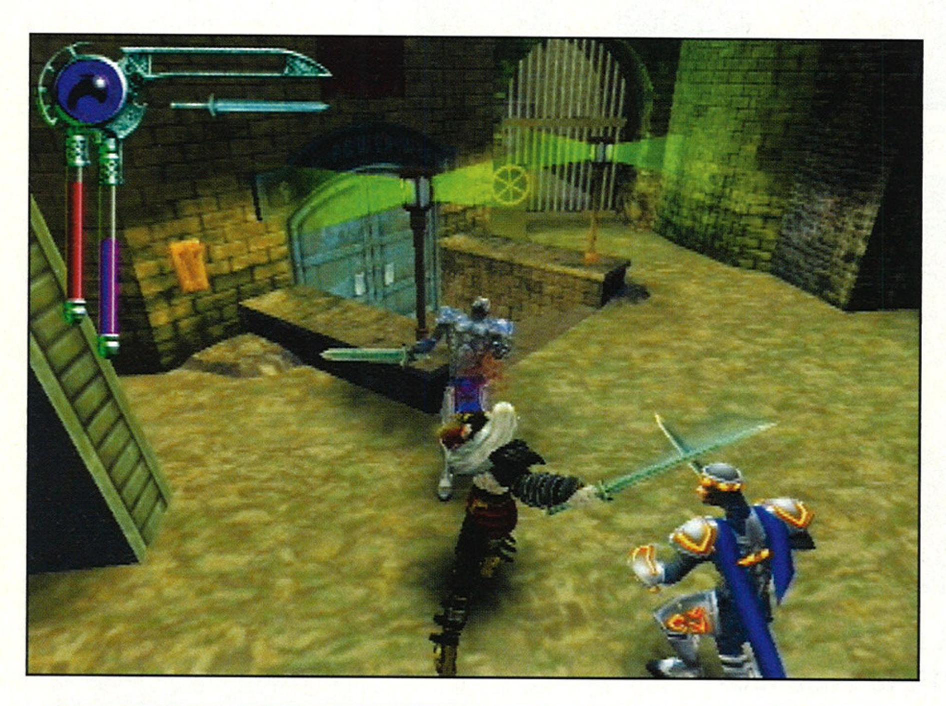


No obstante, hay que señalar que a pantalla partida la vista exterior a veces hace cosas raras.



Blood Omen 2

Ahora es el turno de Kain



Tras el reciente lanzamiento de *Soul Reaver 2*, Kain protagoniza una aventura en solitario que contiene todos los ingredientes de esta fantástica saga de aventuras.

Si ya has terminado *Soul Reaver 2*, Eidos te da la oportunidad de permanecer en el mundo de Nosgoth con *Blood Omen 2*, una aventura de acción en 3D protagonizada por el enemigo de Raziel, la cuarta en la serie *Legacy of Kain*.

PARA UBICARNOS EN EL TIEMPO, hay que decir que la historia se desarrolla 400 años después del *Blood Omen* original y 1000 años antes del primer *Soul Reaver*. En ella se nos presenta a un joven Kain que, al mando de un ejército de vampiros, es derrotado por las huestes de Lord Sarafan. Vencido y despojado de sus poderes, es llamado por la "resistencia" para vengarse y acabar con los sarafan.

Presentando una historia mucho más sencilla que la de *SR2*, *BO2* es una aventura que también combina con mucho acierto plataformas y puzzles con grandes dosis de acción. No obstante, hay que señalar que los puzzles no tienen nada que ver con los de *Soul Reaver 2*.

Para empezar, son mucho más abundantes y menos complicados, limitándose la mayoría de las veces a "jugar" con palancas, manivelas y bloques para conseguir desbloquear el camino y así poder avanzar. Pero ojo, esto no quiere decir que sea sencillo, ya que este aspecto se irá complicando cada vez más gracias a una bien medida curva de dificultad que pica sin desesperar, haciendo el desarrollo más atractivo entre tanta pelea. Porque no en vano los combates son la piedra angular de este título,

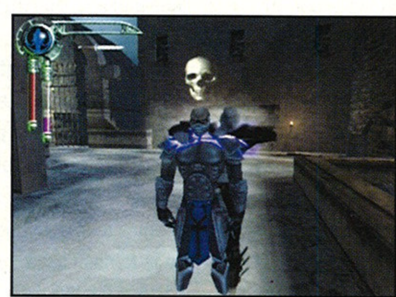


Seis dones oscuros para un vampiro

Al igual que ocurría en el primer *Blood Omen*, Kain también posee una serie de dones oscuros que irá aprendiendo a medida que avancemos en el juego: furia, niebla, salto... Conocer sus posibilidades es vital para nuestro triunfo.



Con la niebla nos volveremos invisibles, lo que nos servirá para pasar desapercibidos...



... o también, al más puro estilo Solid Snake, acechar a los enemigos y pillarles por la espalda.



Con el salto podremos alcanzar lugares inaccesibles con nuestras habilidades básicas, además de atacar.



El control de voluntad nos permitirá "hechizar" a los lugareños y hacer que cumplan nuestras órdenes.



Los enemigos suelen atacar en grupo. Menos mal que no andamos mal de recursos ofensivos...



Kain puede planear y aterrizar suavemente para no ser detectado y poder coger desprevenidos a los enemigos.

Aunque no será algo habitual, en determinados momentos habrá que interactuar con los lugareños para que nos den información, una contraseña, etc.







Para recuperarnos de nuestras heridas, deberemos chuparle la sangre a nuestras víctimas. Cuanto más "duros de pelar" sean, más vida recuperaremos.

combates para los que contaremos con un sistema prácticamente calcado a *SR2*, que incluye tanto movimientos defensivos (para esquivar y bloquear) como ofensivos (dos tipos de ataque diferentes). Además también podremos coger las armas de nuestros enemigos, cada una con sus características específicas. Y no nos olvidamos de los seis dones oscuros, poderes que iremos aprendiendo a lo largo del juego. Todo ello da forma a un sistema de combate completo, muy fácil de controlar y bastante cruento en su ejecución. Podremos empalar, decapitar... y recuperaremos vida bebiendo la sangre de nuestras víctimas, lo que hace a que este juego no sea muy indicado para el público infantil...

La acertada combinación de géneros asegura buenos ratos de diversión, pero gráficamente esperábamos más

EL APARTADO QUE MÁS PEGAS puede recibir es el gráfico. Al igual que en *SR2*, los chicos de Crystal Dynamics han trabajado bastante los escenarios, ofreciéndonos una ciudad de Meridian bastante detallada a nivel general, y con nieblas y efectos de luz que le dotan de una tétrica ambientación. Pero no ocurre lo mismo con los modelos, demasiado poligonales, que piden a gritos un mayor nivel de detalle. Eso sí, hay que destacar su variedad: hasta 50 diseños diferentes entre personajes principales, enemigos y ciudadanos de Meridian. El apartado sonoro, por su parte, mantiene el buen nivel exhibido siempre en la serie, con un doblaje bastante digno.

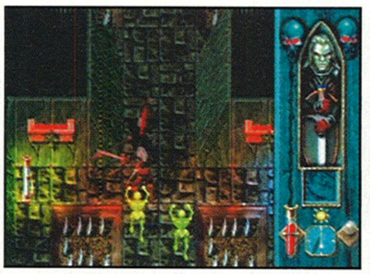
En fin, que nos hallamos ante una notable aventura de acción de la que se esperaba más gráficamente, pero que divierte y engancha. Además se han incluido una serie de extras que harán las delicias de los fans. Eso sí, no tiene tanto encanto como un *SR*.



La "resistencia" de los vampiros estará comandada por Vorador, un habitual de esta saga. No será el único personaje conocido al que nos encontremos...

¡Y cómo pasa el tiempo!

Aunque a lo mejor no todos lo recordéis, Kain ya protagonizó en su momento su propia aventura, en esta ocasión para los 32 bits. Fue uno de los primero juegos de PlayStation (salió en 1996) y en él podíamos ver a un joven Kain haciendo de las suyas bajo un apartado técnico hoy en día muy superado. Eso sí, era muy divertido.



Legacy of Kain: Blood Omen lucía una perspectiva aérea que era una de sus señas de identidad.



Blood Omen 2 muestra entornos 3D, efectos de luz... en fin, que los años no pasan en balde.



Pirates: Legend of the Black Kat

Una aventura con barcos piratas

Si siempre te has preguntado cómo sería la vida de un capitán pirata, ahora tienes la oportunidad de convertirte en uno de ellos para buscar tesoros en recónditas islas y disparar los cañones de tu galeón.

A pesar de que las películas de vaqueros o de piratas no son una fuente de inspiración para los juegos de PS2, de vez en cuando alguna compañía se inspira en este tipo de films para introducirnos en sus sugerentes ambientes. Este es el caso de Westwood, que con *Pirates* nos propone un interesante híbrido entre aventura 3D y unas originales y divertidas batallas de barcos.

LA PROTAGONISTA ES KATARINA DE LEÓN, una joven pirata que desea acabar con la tiranía del malvado Capitán Hawke y vengar la muerte de sus padres, tareas que la forzarán a recorrer los siete mares y muchas de sus islas para dar con él. La parte aventurera de *Pirates* se olvida de elementos típicos en el género, como los puzzles o las plataformas, y se centra básicamente en la exploración.

Kat recorrerá con total libertad más de 20 archipiélagos para encontrar las cartas marinas que dan acceso a nuevas zonas. De manera opcional, también podemos buscar los tesoros ocultos, guiándonos por las vibraciones del mando, con lo que conseguiremos oro e ítems. Lógicamente, mientras que buscamos estos objetos seremos atacados por todo tipo de enemigos, tanto animales como piratas, a los que despachamos con nuestra espada y un sencillo sistema de combate, que se basa en un

Kat acumula energía al golpear a sus enemigos, con la que puede realizar un ataque especial muy destructivo.



Los modelos de los barcos son detalladísimos, y los desperfectos que sufren en los combates se reflejan en tiempo real en el casco y las velas.

Pon un poco de magia en tu vida

El sencillo sistema de combate de *Pirates* gana algo de profundidad gracias a las armas arrojadizas y los ítems mágicos que Kat va encontrando en su aventura. Entre las primeras hay efectivos cuchillos, demoledores explosivos y dardos envenenados, pero lo mejor son los Tokens mágicos, que provocan terremotos, invocan tormentas de hielo y fuego o nos vuelven invisibles, entre otras muchas cosas.


Los efectos gráficos de los Tokens son lo más espectacular de las partes aventureras.



Hay magias muy sofisticadas, como ésta que sirve para chupar la energía de los malos.


Los Tokens más destructivos son muy útiles cuando nos rodean los enemigos.




Las escenas de vídeo hacen avanzar la historia, pero están en inglés y ni siquiera incluyen subtítulos en ese idioma.


Si logramos derrotar a las fortalezas terrestres, las convertiremos en puertos francos en los que comprar ítems.

Explorar hasta el último palmo de terreno y combatir por tierra y mar es lo que nos ofrece este juego de piratas.





botón para el ataque y otro para la defensa.

PESE A SU SENCILLO PLANTEAMIENTO,

Pirates logra enganchar desde el principio, aunque resulta menos variado que otras aventuras 3D. De hecho, podría haber caído en la monotonía de no entrar en liza el Wild Dancer, el barco de Kat. Con él libraremos espectaculares duelos navales, que son sin duda lo más divertido del juego. Cuentan con un acertado sistema de combate que mezcla una física realista con elementos arcade, como la posibilidad de aumentar la velocidad de nuestro barco a base de "turbos". Además, podemos invertir nuestro dinero en mejorar el Wild Dancer hasta convertirlo en un todopoderoso Galeón.

Esta superioridad de las escenas navales también se plasma en el aspecto técnico. El motor gráfico es el mismo para las escenas de barcos y las de exploración. Al recorrer a pie los escenarios vemos que son muy pobres en diseño y texturas, como los enemigos. Son las animaciones, los efectos de luz y partículas y los reflejos del agua los que salvan el nivel general. Pero cuando el Wild Dancer entra en acción y la cámara se aleja, la cosa mejora. Los modelos de los barcos son muy detallados y las explosiones y humo lucen a la perfección, más aún junto a los bellos cielos y los realistas reflejos sobre el mar, que resultan todo un espectáculo.

Por todo esto, *Pirates* es una sencilla aventura 3D que podía pasar desapercibida entre la durísima competencia que hay en el género, pero lo exótico de su ambientación y sus batallas navales lo convierten en una refrescante opción para los que busquen algo distinto. Eso sí, nos llega en inglés, un hándicap importante, que impedirá que muchos disfruten de esta aventura diferente.

Hunde a tus amigos

Westwood ha tenido la gentileza de incluir un modo de batallas navales para dos jugadores simultáneos. Podemos elegir entre un montón de embarcaciones y escenarios, y la cámara siempre nos muestra los dos barcos a la vez, lo que garantiza la jugabilidad. Ajustarles las cuentas en el mar a tus amigos resulta de lo más divertido.


También en este modo de juego podremos disfrutar de los bellos reflejos marinos.


La clave de la victoria será recoger mascarones mágicos que otorgan ataques especiales.



Deus EX

Un disparo imperfecto

Cuando se trasladan juegos de PC a consola suelen realizarse retoques para que se ajusten más a los gustos de los usuarios y sean jugables con el pad. Eso es justo lo que ha hecho Eidos con *Deus Ex*, dejando atrás sus toques de rol para convertirlo en una aventura de acción subjetiva.

En un futuro "ciberpunk", nosotros adoptamos el papel de un agente de una agencia antiterrorista, con el que tendremos que afrontar numerosas misiones utilizando nuestras habilidades para el pirateo informático, el combate y la infiltración. Lo que marca la diferencia con otros juegos similares es la gran libertad de elección que tenemos, tanto a la hora de escoger los implantes que mejoran al protagonista, como en las múltiples opciones que se nos darán en un diálogo o para resolver una situación concreta. Además, tendremos a nuestra disposición un amplio equipo, en el que tienen cabida múltiples armas y dispositivos para superar sistemas de seguridad, algo que nos forzará a pensar antes de actuar y a escoger un instrumental acorde, ya optemos por la sigilosa infiltración o por la acción.

Lamentablemente, este brillante planteamiento ha sido desaprovechado por una mediocre realización técnica, en la que animaciones, escenarios y modelos alcanzan un nivel muy bajo. El sonido, por su parte, combina un buen doblaje con unos mejorables efectos. Pero lo peor es el impreciso control, que casi nos obliga a plantarnos delante de los enemigos para poder acertarles.



Las escenas de violencia son bastante explícitas, lo que hace de *Deus Ex* un título para adultos.

Por todo esto, *Deus Ex* es un nuevo caso de gran idea mal aprovechada por la realización técnica. Una pena.






DEUS EX
Eidos • Shoot' em up subjetivo
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Precio: **59,95 € (9.975 ptas.)** Edad: **+18**
Memory Card 2 (100 Kbytes) Dual Shock 2
Gráficos 6 Sonido 5 Diversión 7
• El armamento, que es muy versátil.
• El planteamiento de las misiones.
• La mediocre realización técnica.
• El control y la forma de apuntar.
6
Un "shooter" subjetivo con elementos aventureros y que obliga a pensar, pero con deficiencias técnicas y jugables que limitan sus posibilidades de diversión.

Winter X-Games Snowbarding 2

Konami • Deportivo
Inglés • 2 jugadores. • Edad +3 • 59,99 € (9.981 ptas.)
Memory Card 2 (122 Kb) • Dual Shock 2

La idea de la que parte es buena: un juego de snow en el que además de disfrutar de infinidad de opciones y modos juego, el jugador puede revivir la carrera profesional de un snowboarder en todas sus facetas. Y es que este juego va más allá de la competición, y nos permite definir el aspecto físico de nuestro deportista, entrenarlo, equiparlo, elegir su calendario de competiciones o conseguir un esponsor, entre otras muchas cosas. Pero es una lástima que estas buenas intenciones se pierdan cuando nos metemos en faena.

Gráficamente presenta unos diseños de las pistas muy sencillos y una recreación de la nieve poco realista. Y, lo que es peor, el sistema de control, muy arcade, es impreciso tanto para saltar como para realizar acrobacias, lo que resulta frustrante. Eso sí, si eres muy fan de este deporte y estás dispuesto a intentar dominar el control, quizá puedas sacar provecho de las múltiples opciones y disfrutar emulando la vida de un profesional.

VALORACIÓN. Un juego técnicamente modesto y con un control impreciso, del que sólo destaca la posibilidad de emular la carrera de un snowboarder profesional.




Hay varios tipos de competición, que se dividen entre las acrobáticas y las carreras.



Tiger Woods PGA Tour 2002

Electronics Arts • Deportivo
Inglés • 1-4 jug. • Edad +3 • 65,95 € (10.973 ptas.)
Memory Card (57 Kb) • Dual Shock 2 • MultiTap

En la edición 2002 de su saga de golf, EA ha vuelto a reunir a un buen puñado de jugadores reales, encabezados por Tiger Woods, para que participen en todo tipo de competiciones. Además, podremos juntarnos hasta cuatro amigos, con el aliciente de poder mejorar a nuestro golfista según vaya ganando trofeos.

El juego no sería nada nuevo si no contará con un acabado técnico notable, en el que sobresalen los modelos y animaciones de los golfistas y un nuevo control, que aúna intuición y realismo. En este nuevo sistema, deberemos considerar todas las variables habituales al realizar sus tiros, y a estas decisiones estratégicas hay que unir el control del balanceo del palo con el sitck. Así, nuestra habilidad también juega un papel vital en cada golpe, ya que tenemos que calcular "a ojo" la potencia, como ocurre en la realidad. El resultado es un título de calidad que gustará tanto a los aficionados a este deporte como a los que simplemente quieran pasar un buen rato.

VALORACIÓN. Un simulador de alto nivel, con muchas opciones, calidad técnica y una jugabilidad intuitiva y rigurosa, que lo hace apto para cualquier tipo de jugador.




Los indicadores desaparecen al ejecutar el golpe para que veamos el resultado a toda pantalla.



PlayManía

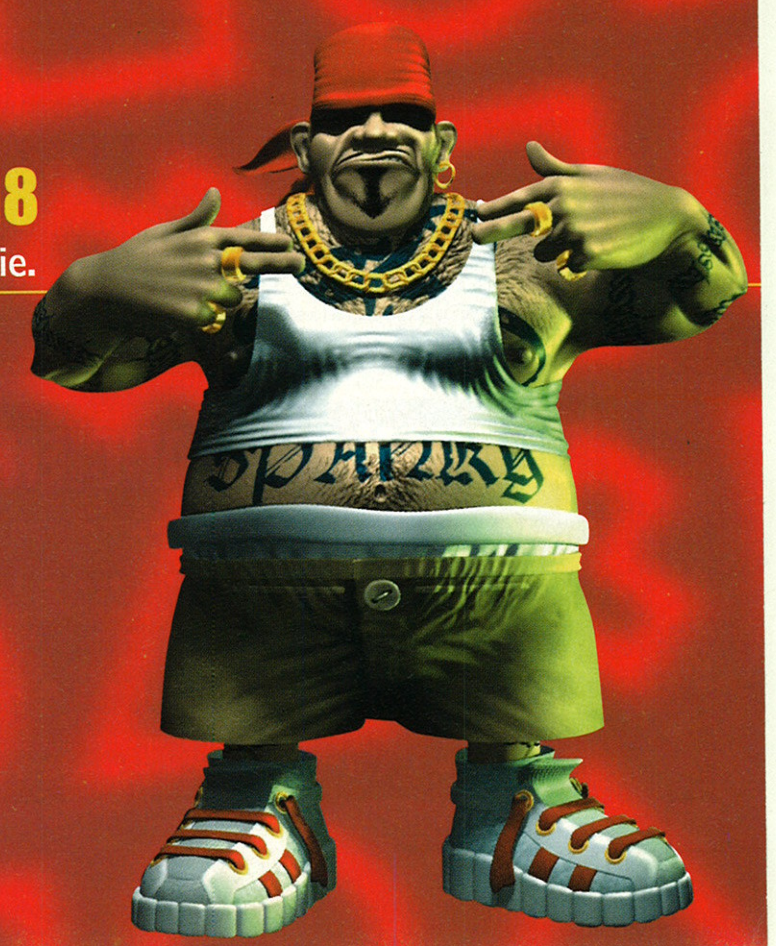
Guías & Trucos

Head Hunter .... pg. 6

Te llevamos paso a paso por todos los itinerarios del juego.

State of Emergency .... pg. 18

Consejos, pistas y claves para sembrar el caos como nadie.

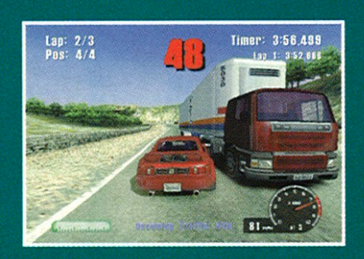


Y trucos para:

Drakan, Pirates: the Legend of Black Kat, RE: Gun Survivor 2, Star Wars Racer Revenge, SSX Tricky, Burnout, Syphon Filter 3...

BURNOUT (PS2)

• **Todos los personajes:** En la pantalla del título pulsa: **R2, R2, R2, L1, ▲, L2, L2, L2, R1, ■.**





Driven (PS2)

Estos trucos se introducen pulsando las siguientes secuencias en el menú principal.

• **Desbloquear todas las pistas:**
↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑.
Oirás un sonido de un motor confirmándolo.

• **Desbloquear todos los coches:**
↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓.

• **Desbloquear todas las pistas del modo Historia: ↓,←,↑,→,→,↑,↓,←.**

• **Desbloquear Campeonatos en modo Arcade: →, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←.**

• **Desbloquear Campeonatos en modo Multijugador: ←, ↓, ←, ↑,→, ←, ↓, →.**

Dynasty Warriors 2 (PS2)

• **Rellenar Salud:**
Encuentra un punto para guardar, aunque no tengas introducida una Tarjeta de Memoria. Cuando la consola te pregunte si quieres grabar, contesta lo que sea, da igual, y cuando vuelvas al juego, tu salud se habrá restaurado.

• **Abrir el modo Edición:**
¿Alguna vez has querido crear tu propia secuencia de vídeo? Pues desde la pantalla del título introduce el siguiente código:
L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1.
Si lo has hecho bien, oirás a la muchedumbre celebrándolo y el truco se activará. Al entrar, podrás elegir una de las secuencias del juego con tus personajes preferidos. A continuación, podrás ver la secuencia como la has diseñado.

• **Abrir el Modo Test de Música:**
Desde la pantalla del título pulsa:
R1, R1, R2, R2, L1, L1, L2, L2.

• **Todos los personajes disponibles:**
En la pantalla del título, pulsa:
■, ■, L1, L2, R1, R2, ■, ■.

• **Todos los Generales Shu disponibles:**
En la pantalla del título, pulsa:
■, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2.

• **Todos los Generales Wei disponibles:**
En la pantalla del título, pulsa:
■, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2.

• **Todos los Generales Wu disponibles:**
En la pantalla del título, pulsa:
■, ■, L2, L2, L2, L2, L1, L1.

Eve of Extinction (PS2)

• **Conseguir un arma extra:**
Termina el juego y comienza una nueva partida usando tu partida grabada.

• **Desbloquear nuevos modos de juego:**
Termina el juego en cualquier dificultad, y abrirás los modos Survival y 3 Minute Attack.



Extermination (PS2)

• **Desbloquear el modo Experto:**
Termina el juego una vez hayas encontrado las 15 placas de identificación militar y graba la partida. Empieza otra partida con el fichero guardado amarillo "Rear Of Compound" (tiempo 00:00:00). Comenzarás con munición extra (500 balas normales, 50 balas de fusil, 30 granadas, 1.000 unidades de fuego y 25 misiles) y objetos de vida extras (20 curas A, 5 curas B, 5 vacunas MTS, 5 Booster Chot A y 3 Booster Shot B). Además, los enemigos serán bastante más difíciles de eliminar en este modo, por lo que tampoco te regalan nada...

Grandia 2 (PS2)

• **Juego alternativo:**
Completa el juego una vez y vuelve a jugar. Verás como nuevos objetos aparecerán en varias localizaciones del juego.

• **Conseguir el Libro de la Guerra:**
Gana el juego Walnut seis veces. Cuando vuelvas al juego, te darán el libro.

• **Conseguir magníficos objetos:**
Cuando llegues a la aldea de Roan, ve a la casa de Sailor. Cuando ganes al minijuego del wrestling, te dará información. Después, con Millenia, gana de nuevo para que te dé objetos.

• **Habitación especial:**
Cuando Roan (Rey Roan) forme parte de tu equipo, sal del Palacio. Podrás ir a Raul Hills y al palacio del Rey Roan al Sur. Ve a Raul Hills y, cuando llegues, "la habitación especial" aparecerá. Aquí puedes entrenarte todo lo que quieras hasta que decidas marcharte.

Guilty Gear X (PS2)

• **Jugar con Dizzy y Testament y desbloquear el modo GG:**
En la pantalla del título pulsa la siguiente combinación que te damos:
↓, →, →, ↑, Start en la pantalla donde aparece el título. A continuación, oirás un sonido y una voz que te confirmarán que el truco funciona.

• **Jugar con Kliff:**
Desbloquea doce imágenes en el modo Galería para conseguir a este personaje.

• **Jugar con Justice:**
Desbloquea dieciocho imágenes en el modo Galería para conseguir a este personaje.

Hidden Invasion (PS2)

• **Passwords de nivel:**
Para el chico:
195F1FA7904B
BD5F1F2311C8
AC5F1F2391C9
7C5F1FA3124A
895F1BD3924B
C92A1B505388
Para la chica:
DO5F1B2B80CB



Jonny Moseley Mad Trix (PS2)

• **Abrir todo:**
En la pantalla de inicio (donde pone "Press Start") pulsa y mantén la siguiente secuencia. Atento, porque es difícil de hacer:
L2+L3+R1+↓+■+●.

Lego Racers 2 (PS2)

Para activar estos trucos, pulsa las siguientes secuencias en el menú principal.

• **Desbloquear al Marciano:**
→, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑.

• **Desbloquear la pista de Marte:**
←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ↓, ←, →.

• **Modo Formato Panorámico:**
←, ←, ←, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, →.



DRAKAN: THE ANCIENT GATES (PS2)

Todos estos trucos se introducen del mismo modo. Pulsa en primer lugar los botones **L1, R2, L2, R1** en este mismo orden y manténlos pulsados. Sin soltarlos, pulsa las combinaciones específicas de cada truco.

• **Dinero fácil:**
●, ■, →, ←, ✖, ▲, ↓, ↑.

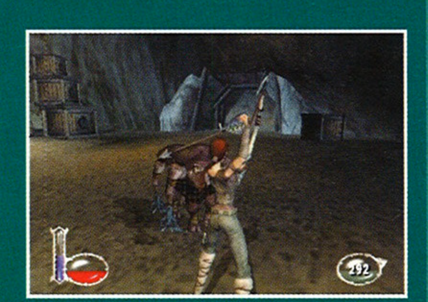
• **Aumentar el nivel del jugador:**
■, ▲, ●, ✖, →, ↓, ←, ↑.

• **Aumentar nivel de hechizos:**
↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.

• **Invencible:**
✖, ↓, ▲, ↑, ●, →, ■, ←.
Aparecerá un texto en pantalla.

• **Rellenar salud al máximo:**
▲, ↓, ●, ←, ■, →, ✖, ↑.





PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT (PS2)



• **Mostrar en el mapa los cofres del tesoro:**
En el juego, solo se muestran estos cofres en el mapa cuando estas relativamente cerca de ellos. Para verlos desde el principio, en el juego, pulsa y mantén **R1** y **R2** e introduce: **R3, ✖, ▲, L3, ●, L1, Select, L3, ■, L2.**

• **Desbloquear modo Helio:**
Para oír a los personajes con voces divertidas, pulsa y mantén **R1** y **R2** e introduce: **R3, ●, Select, ✖, R3, ▲, L1, ■, L2, L3.**

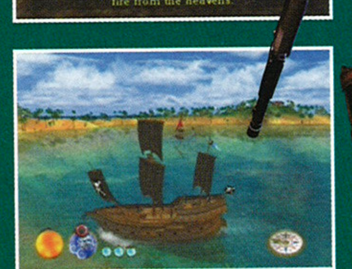
• **Objetos infinitos:**
Una vez que encuentres un objeto, con este truco nunca se te acabará. Pulsa y mantén **R1** y **R2** e introduce: **▲, L1, Select, L2, R3, L3, ■, ✖, R3, ●.**

• **Invulnerable:**
Pulsa y mantén **R1** y **R2** e introduce: **✖, ●, L3, ▲, R3, Select, R3, L1, L2, ■.**

• **Conseguir otra espada para Katarina:**
Pulsa y mantén **R1** y **R2** e introduce la siguiente secuencia: **R3, Select, L2, L3, ■, ✖, L1, ●, L3, ▲.**

• **Conseguir más botín (oro):**
Pulsa y mantén **R1** y **R2** e introduce: **▲, R3, L1, ■, ✖, R3, Select, L3, ●, L2.**

• **Jugar con la música de SSX:**
Pulsa y mantén **R1** y **R2** e introduce: **L1, ✖, ▲, L2, ■, ●, L3, Select, R3, L3.**



• **Galeón invencible:**
Pulsa y mantén **R1** y **R2** e introduce: **Select, ▲, L1, ✖, R3, L2, ■, R3, ●, L3.**

• **Desbloquear la cabeza de Kane (de C&C):**
Pulsa y mantén **R1** y **R2** e introduce: **▲, L2, L1, ■, L3, ✖, L3, ●, R3, Select.** La cabeza de Kane aparecerá sobre cualquier personaje envenenado.

MX Rider (PS2)

• **Todas las pistas:**
Introduce la palabra "ATARI" como nombre en el modo Campeonato. Sal de este modo y entra en el modo Carrera Sencilla. Todas las pistas estarán desbloqueadas.

NBA Street (PS2)

• **Modo Trucos:**
En la pantalla versus, te indican "Introducir códigos" y en la parte inferior aparecen cuatro balones. Para modificar el primero, pulsa ■, para el segundo ▲, para el tercero ● y para el cuarto ✖. A continuación te indicamos los trucos disponibles y el número de veces que tienes que pulsar cada botón. Tras introducir la combinación, pulsa cualquier dirección del pad.

Zumo infinito: 2, 0, 3, 0.
Sin zumo: 1, 4, 4, 3.
Mega machaque: 3, 0, 1, 0.
Sin machaques: 3, 0, 1, 2.
Más rompepartidos: 1, 4, 3, 2.
Menos rompepartidos: 1, 3, 4, 2.
Sin rompepartidos: 1, 4, 4, 2.
Springtime Joe "The Show": 1, 1, 0, 1.
Summertime Joe "The Show": 1, 0, 0, 1.
Athletic Joe "The Show": 1, 2, 0, 1.
Máximo Poder: 3, 1, 1, 0.
Manos locas: 3, 2, 1, 0.
Super aplastamiento: 3, 3, 1, 0.
Tiros fáciles: 2, 1, 3, 0.
Cabezas grandes: 4, 1, 2, 1.
Cabezas pequeñas: 4, 2, 4, 2.
Jugadores pequeños: 4, 0, 4, 0.
Sin alley-oops: 3, 3, 0, 3.
Sin indicadores de jugador: 4, 0 ,0, 4.
Sin tiros de 2 puntos: 3, 3, 0, 3.
Sin indicador de tiro: 4, 3, 2, 4.
Sin reloj de tiro: 4, 4, 0, 3.
Pelota ABA: 0, 1, 1, 0.
Pelota de playa: 0, 1, 1, 2.
Pelota Grande EA: 0, 1, 4, 0.

S.O.S. TRUCOS

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos":
Hobby Press. PlayManía.
C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a:
playmania.trucos@hobbypress.es.

Encontrar las piezas de Dino Crisis

¡Hola amigos de la revista PlayManía! Os escribo porque tengo un pequeño problema en el juego *Dino Crisis*, tengo que activar el generador y tengo las siguientes piezas: protectora 2-B, central 1 y central 2. Sé que las otras tres piezas que me faltan (creo), están en la sala de proyectos, pero no la encuentro y no puedo bajar al nivel B3 .

✉ Elías Santos Pérez (Huelva)

Dirígete hacia una de las salas que tienen ordenadores y enciende el de la pared sur. Usa el Disco Proyecto e introduce el código 0204. Coge la Pieza Protectora 1-A y la Pieza Protectora 2-A. Enciende ahora el ordenador de la pared este y usa también el Disco Proyecto, pero introduce ahora la cifra 0367 para coger la Pieza Protectora 1-B. Con esto ya tendrás todas las piezas que necesitabas.

Las plantas de Harry Potter

Hola PlayManía. Tengo la gris y también una duda sobre el juego *Harry Potter* ¿cómo acabas con la planta que sale en el medio después de haber dormido a Fluffy y haber matado a las plantas pequeñas? Contestad, por favor.

✉ Mª Carmen Benito (Ciudad Real)

Nada más bajar y encontrarte con la planta salvaje, utiliza la vista subjetiva para apuntar a los tentáculos. Tendrás que acertarles en el orden correcto o volverán a aparecer, así que fíjate en el tallo verde clarito y dispara sobre él. Acto seguido, se pondrá otro tallo del mismo color, dispara sobre éste, y así hasta que no quede ninguno y salga el tentáculo grande del centro de la sala. Da vueltas sobre él lanzándole la magia Flipendo. Si se mete en el agujero recuperará vida.

La tumba de Atlantis III

Hola, os escribo porque estoy atascado en *Atlantis III* de PS2. Estoy en una sala donde hay una especie de tumba en el centro y en una de las paredes hay una estrella que gira a la derecha o a la izquierda y he encontrado un pájaro de madera en el suelo, junto a una columna.

✉ Francisco González (Las Palmas)

Observa el mural que hay a la derecha del sarcófago y fíjate en la dirección de las marcas (una a la izquierda, dos a la derecha, una a la derecha y otra a la izquierda) de la línea que hay bajo la estrella. Estas marcas son un código que debes introducir pulsando los extremos laterales (según corresponda) de una estrella que hay en otro mural.

Final Fantasy VII

Hola Playmaníacos, aquí os mando una carta con una duda sobre *Final Fantasy VII*. En el burdel de la oveja en el mercado Muro hay soldados de Shinra que no te dejan entrar, ¿cómo puedo hacerlo?

✉ Pablo Cantó (Albacete)

Para entrar en la mansión de Don Corneo, ve a la tienda de ropa, la dependienta te pedirá que hables con su padre, que está emborrachándose en la taberna. Tras hablar con él y hacerle entrar en razón, vuelve a la tienda y la dependienta te dará un traje, aunque aún te falta una peluca. Ve al gimnasio y vence al Gran Hermano en una competición de flexiones para conseguirla. Ve de nuevo a la tienda de ropa y cámbiate allí.

Desactivar Láseres en MGS2

Hola amigos de PlayManía, ¿me podríais decir dónde están los dispositivos que hay que destruir para desactivar los láseres antes de enfrentarme al Harrier en modo Normal? Me faltan uno o dos y no puedo seguir. Gracias.

✉ Jorge Díaz (Madrid)

Usa el Pentazemin y el PSG1 para el que está sobre el Cypher y los dos de la pared del fondo, incluido el que está detrás de la bandera. Para los que están en el puente, el depósito de enfrente y el de la izquierda (cerca de donde ondea la bandera) usa cualquier arma. Y por último, hay otro detrás de ti, sobre la abertura por la que has venido.

SSX TRICKY (PS2)

• **Truco Maestro:**
En la pantalla del título, pulsa y mantén **L1** + **R1** y después pulsa: ✖, ▲, →, ●, ■, ↓, ▲, ■, ←, ●, ✖, ↑. Suelta L1 y R1.
Oirás un sonido confirmando el truco.

• **Puntos de estadística al máximo:**
En la pantalla del título, pulsa y mantén **L1** + **R1** y después pulsa: ▲, ▲, →, ▲, ▲, ↓, ✖, ✖, ←, ✖, ✖, ↑. Suelta L1 y R1 y oirás un sonido confirmando el truco.

• **Tabla Mallora:**
En la pantalla del título, pulsa y mantén **L1** + **R1** y después pulsa: ✖, ✖, →, ●, ●, ↓, ▲, ▲, ←, ■, ■, ↑.
Suelta L1 y R1 y oirás un sonido confirmando el truco. Elige a Elisa y comienza una pista. Tendrá la tabla





Mallora y un traje azul. Este truco solo funciona con ella.

• **Tablas pegajosas:**
En la pantalla del título, pulsa y mantén **L1** + **R1** y pulsa: ■, ■, →, ▲, ▲, ↓, ●, ●, ←, ✖, ✖, ↑.
Suelta L1 y R1 y oirás un sonido confirmando el truco.

Project Eden (PS2)

• **Modo trucos:**
Pulsa ✖ para que aparezca el menú de equipo. Ahora pulsa y mantén **Select**, pulsa ← y ↑ para rotar en el sentido de las agujas del reloj tres veces y luego del revés otras tres veces. Aparecerá un icono en la parte inferior derecha de la pantalla. Márcalo y pulsa ✖.

Quake III (PS2)

• **Pasar de nivel:**
Mientras estás jugando, pulsa y mantén: **L1** + **R1** + **R2** + **Select** y pulsa ✖, ●, ■, ▲, ✖, ●, ■ y ▲. Pasarás al siguiente.

RE Gun Survivor 2: Code Veronica (PS2)

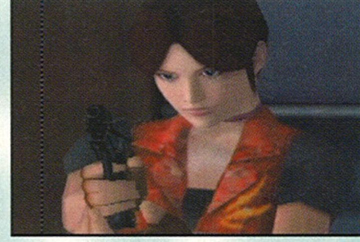
• **Desbloquear el Secret Report:**
Hazte con todos los mensajes distribuidos en los niveles para desbloquear el Secret Report. Aparecerá en la pantalla principal. Cada uno de los mensajes abre uno de los 5 ficheros del Secret Report.

• **Desbloquear el modo VS Roach:**
Termina el primer decorado en modo Dungeon.

• **Panzerfaust para el modo VS Roach:**
Termínate las 5 lecciones del modo VS Roach.

• **Chris Redfield en el modo Dungeon:**
Termínate la sexta misión del nivel Inferno para conseguir a Chris Redfield y además, con munición infinita para el Linear Launcher.

• **Rodrigo en modo Dungeon:**
Termínate todos los decorados Donjon que abarca el nivel Inferno y conseguirás que Rodrigo te acompañe durante el juego, justo detrás de ti y con un cuchillo.



Smuggler´s Run 2 (PS2)

• **Modo Mago de Oz:**
Pausa el juego antes de introducir los demás trucos y pulsa:
R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2, R1, L1, L2, R2, →, →, →, R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←, R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.
Los trucos se introducen con el juego en pausa.

• **Hacer el coche transparente:**
←, ↑, →, ↓, →, ↑, ←, **L2.**

• **Contadores infinitos:**
R3, R3, R3, R1, R1, R2, R2.

• **Más frames en pantalla:**
R3, L3, L3, R3, ←, ●, ←, ●.

State of Emergency (PS2)

Estos trucos se introducen pulsando estas secuencias durante el juego. Aparecerá un mensaje en pantalla confirmando el truco.

• **Invencible: L1, L2, R1, R2, ✖.**
• **Munición infinita: L1, L2, R1, R2, ▲.**
• **Tiempo infinito: L1, L2, R1, R2, ●.**
• **Un puñetazo decapita al enemigo: L1, L2, R1, R2, ■.**
• **Incrementar los saqueos: R1, L1, R2, L2, ▲.**
• **Personaje enano: R1, R2, L1, L2, ✖.**
• **Personaje gigantesco: R1, R2, L1, L2, ▲.**
• **Tamaño de personaje normal: R1, R2, L1, L2, ●.**
• **Desbloquear a Toro: →, →, →, →, ✖.**
• **Desbloquear a Freak: →, →, →, →, ●.**
• **Desbloquear a Spanky: →,→,→,→,▲.**

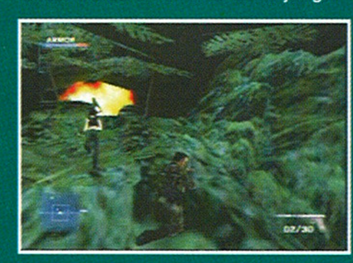
Super Bust A Move (PS2)

• **Personajes secretos:**
En la pantalla del título pulsa:
▲, →, ←, ▲.
Aparecerá un icono en la parte superior derecha de la pantalla para confirmar el truco.

SYPHON FILTER 3 (PS)

• **Abrir modo Súper Agente:**
Termina el juego una vez para desbloquear este modo de juego. Cuando vuelvas a empezar, pausa el juego y ve al menú de Opciones, donde podrás activar este modo de juego, con el que eliminarás a cualquiera con un golpe o disparo.

• **Desbloquear el nivel de la jungla en modo Multijugador:**
Salva a las dos rehenes que encontrarás en el nivel de la jungla



para desbloquearlo también en el modo Multijugador.

• **Conseguir un MIL-15:**
En el hotel del primer nivel del juego, cuando llegues a la habitación 413, salva al chico de morado. Gabe dirá "Got it" si lo logras. Síguele y, cuando bajéis las escaleras, iréis hacia una habitación donde conseguirás un MIL-15.

• **Fin de nivel y selección del nivel:**
Acaba el juego una vez y desbloquearás los trucos Fin de Nivel y selección del Nivel.

• **Jugar en modo Difícil:**
En la pantalla del título, señala Partida Nueva y pulsa a la vez: ↑ + **Select** + **L1** + **R2** + ■ + ● + ✖.
Oirás un sonido. Pon el cursor sobre Un Jugador y pulsa a la vez la





siguiente combinación que te damos: ↑ + **Select** + **L1** + **R2** + ■ + ● + ✖.
Oirás de nuevo un sonido.

• **Desbloquear el mini-juego Pharcom Warehouses:**
Acábate el nivel 9 (Waterfront) en menos de 2 minutos.

• **Desbloquear la palestra Rhoemer's Computer Center:**
Juega en el C-5 Galaxy Transport con cuidado de no eliminar al copiloto durante la misión. Gabe dirá "Got it" cuando la termines para confirmar que has abierto la nueva opción, si el copiloto vive, claro.

• **Abrir la fortaleza de Rhoemer:**
Acábate el nivel 14 (el 2º nivel australiano) sin que nadie te vea (exceptuando la parte del camión).

• **Desbloquear la palestra 2 jugador SS. Lorelei:**
Acábate la misión SS. Lorelei sin eliminar al ingeniero y el tipo del uniforme blanco que hay con él se rendirá inmediatamente.

• **Desbloquear el mini-juego Biathlon:**
Durante la primera misión en la habitación 413, usa el Air Taser con todos los malos. Gabe dirá "Got it" cuando acabes con todos.

STAR WARS RACER REVENGE (PS2)

• Repara tu vaina sin reducir la marcha:
Para salir del paso con los fallos de tu vaina y que no tengas que perder velocidad por ello, pulsa **L2** y **R2** a la vez en la carrera.





• Desbloquear un nuevo corredor:
Queda primero en los 4 primeros circuitos del modo Torneo.

• Personajes secretos:
Sebulba: en el circuito Boonta Eve Classic Track, déjalo fuera de combate o supéralo en la carrera.
EP.I Sebulba: termina el modo Torneo con Sebulba.
Watto: supera el récord de las tres mejores vueltas.
EP.I Anakin: supera el récord de la mejor vuelta.
Darth Maul: supera el récord de KO en todas las carreras.
Darth Vader: desbloquea a Watoo, a Anakin del Episodio I y a Darth Maul y luego termina el modo Torneo con esos personajes. Si el personaje no apareciera en la pantalla de selección, acaba una carrera en modo Torneo y se desbloqueará.

• Abrir más niveles:
En la misma pantalla, pulsa la siguiente combinación de botones:
▲, ←, →, ▲.
Aparecerá un icono en la parte superior izquierda de la pantalla si lo has hecho bien. Puedes encontrar niveles extra seleccionando el Modo Puzzle y después Modo Arcade.

Thunderstrike: Op. Phoenix (PS2)

• Desbloquear el modo de dificultad Maniac y helicópteros extra:
Termínate el juego en el modo de dificultad Hard para desbloquear el siguiente nivel, Maniac, además de un nuevo helicóptero. Si te acabas el juego con esta dificultad, conseguirás otro helicóptero más.

Top Gun (PS2)

• Desbloquear todos los niveles y los aviones:
Ve a la pantalla donde introduces el nombre del jugador y pon SHPONGLE.



Wipeout Fusion (PS2)

Todos estos trucos se introducen desde la opción "Trucos" que encontrarás dentro de la opción "Extras" del menú principal. Introduce el que más te guste.

- **Escudos infinitos:** ▲, ▲, ■, ■, ■.
- **Desbloquear naves y aviones antiguos:** ✖, ●, ▲, ■, ✖.
- **Armas infinitas:** ▲, ●, ✖, ●, ■.
- **Desbloquear todas las características:** ✖, ▲, ●, ▲, ●.
- **Munición Infinita:** ▲, ●, ✖, ●, ■.
- **Nave super rápida:** ■, ✖, ✖, ✖, ▲.
- **Desbloquear naves animales:** ▲, ●, ●, ▲, ✖.

World Rally Championship (PS2)

Introduce estos códigos en el menú "Codes", dentro del menú "Extra":

- **Mejor aceleración y mayor velocidad:** EVOPOWER
- **El Copiloto habla más rápido:** HELIUMAID
- **Coches sin chasis:** THATSSTUPID
- **Coches voladores en las repeticiones:** FLOATYLIGHT
- **Cámara cenital:** DOWNBELOW
- **Cámaras invertidas:** ONTHECEILING
- **Como si estuvieras bajo el agua:** WIBBLYWOBBLY:
- **Gráficos psicodélicos:** IMGOINGCRAZY

Buceando en Dino Crisis 2

Hola PlayManía, me gusta mucho vuestra revista. En *Dino Crisis 2*, estoy en el agua con la chica buceando, ¿cómo llego a la zona del reactor? ¿Cómo puedo conseguir la tarjeta de Edward City? Espero que me podáis resolver estas dudas. Saludos.

✉ Sergio (Toledo)

Cuando aparezcan los primeros mosasaurios, acaba con ellos y ve al otro lado del elevador para coger un botiquín. Sigue bajando hasta que des con una puerta. Atraviésala hasta un terminal donde comprar el lanzagranadas y salvar la partida. Avanza y coge de una mesa de mandos el documento "procedimiento preventivo". Sigue avanzando y cuando encuentres una barrera que te corta el paso, pulsa ▲ y salta por encima. Sigue hasta que llegues a una enorme estancia donde encontrarás un botiquín y una puerta que da a un pasillo estrecho con una terminal y un elevador. Vuelve a la estancia enorme y sube a la plataforma. Usa la propulsión para alcanzar una pasarela que hay a la derecha. Debes llegar hasta una columna que hay cerca de la puerta de entrada. Un solo disparo de tu lanzagranadas servirá para derribar la sección que sostenía la columna. Sube a ésta y llegarás a la puerta que da a la parte superior. Restituye arriba el flujo de energía usando el panel. En esta sala, junto al cadáver de un buzo, verás el enchufe que buscabas. Vuelve a la sala de la mesa de mandos donde cogiste el documento y usa el enchufe allí para activar las compuertas del nivel superior. Regresa ahora hasta el elevador del principio y atraviesa varias compuertas hasta que llegues a una sala con un cuerpo al fondo. Examínalo y encontrarás la Tarjeta de Edward City.

La barba de marras en MGS2

Hola amigos de PlayManía. Quisiera que me contestarais a un problema que tengo. Es en el *Metal Gear Solid 2*, y se trata de la shaver (la maquinilla de afeitar), es que no la encuentro. Sé que está en el Strut a Deep Sea Dock, y aunque me he pasado el juego dos veces, aún no la he visto. ¿Podríais indicarme el lugar exacto donde se encuentra? Gracias.

✉ Anónimo

Encontrarás la maquinilla de afeitar al principio de la misión Plant, en la plataforma donde están los trajes de buzo, a la derecha. Descuélgate por la barandilla de enfrente y deslízate hacia la derecha por ella para entrar en la zona de los trajes de buzo. Para que aparezca este objeto, tienes que jugar en el nivel de dificultad Extreme.

Los jeroglíficos de Parasite Eve 2

Hola, me llamo Leo, estoy jugando con *Parasite Eve 2* y no consigo descifrar el tema de la cripta, ya sabéis, lo de los jeroglíficos de Amón, Hazakter y Khepera. Si me hiciérais el favor de ayudarme a resolver esto, os lo agradecería mucho. Un saludo.

✉ Leoncio Aparicio (Ponferrada)

Tienes que poner las piezas de un mismo color en el sentido que indican las rayas de ese color. Además, tendrás que hacerlo en el orden que aparece en el dibujo que hay al final de la cripta, frente a la puerta metálica. Si colocas la fila amarilla, aparecerán unas criaturas peligrosas, pero a cambio obtendrás un tónico 2. Con la línea azul, obtendrás un frasco de MP 2 y con la roja, abrirás la puerta metálica.

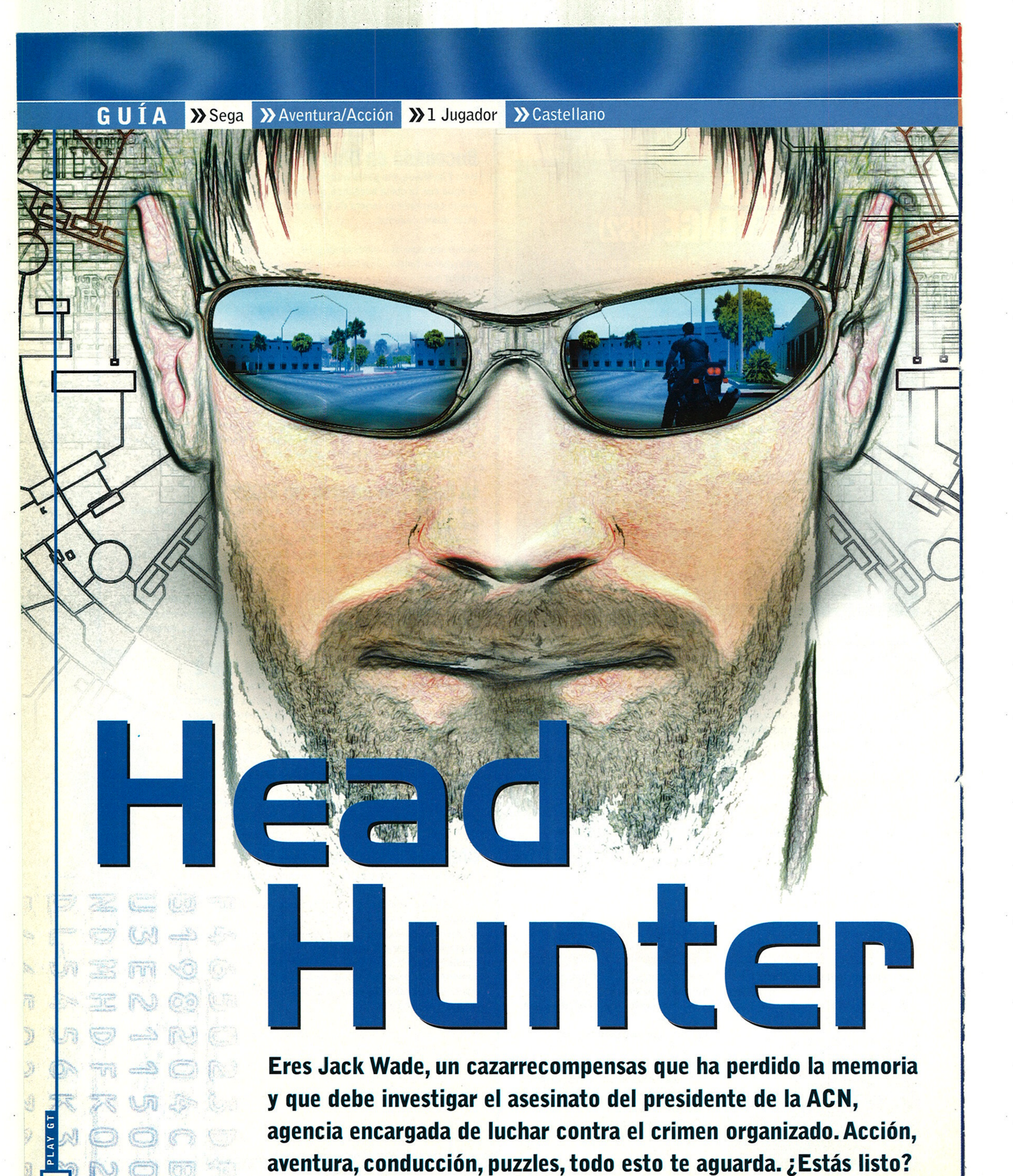


Códigos para Silent Hill 2

¡Hola! Me llamo José y os tengo que pedir un gran favor. Me compre Silent Hill 2 nada más salir y me encanta, mejor dicho, me encantaba, porque llevo ya más de un mes sin poder avanzar en el dichoso juego.
El problema es el número que hay escrito con sangre en la habitación de paredes acolchadas; es ilegible. He probado mil combinaciones y nada. Miré en vuestra guía y decíais que el número varía, pero aún así me gustaría que me echaseis una mano, porque estoy desesperado. Estoy jugando en dificultad Normal en trama y acción.

✉ José Márquez (Vizcaya)

Pues lo sentimos mucho, amigo José, pero no podemos ayudarte en este caso, ya que hemos probado cuatro veces seguidas y en las cuatro obteníamos números totalmente aleatorios y sin ningún sentido correlativo. Lo único que podemos decirte es que procures jugar en una televisión grande (al menos para ver ese número) y que te ayude alguien, a ver si entre varios lo conseguís, ya que llevas toda la razón y vamos a tener que acabar todos en el oculista para ver códigos como éste. A lo mejor con un cable RGB, al mejorarse la imagen, lo tienes más fácil. Suerte.



Head Hunter

Eres Jack Wade, un cazarrecompensas que ha perdido la memoria y que debe investigar el asesinato del presidente de la ACN, agencia encargada de luchar contra el crimen organizado. Acción, aventura, conducción, puzzles, todo esto te aguarda. ¿Estás listo?





Introducción

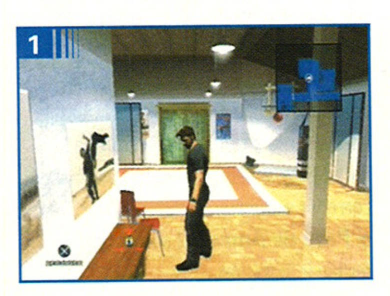
Tu personaje, Jack, se despierta atado a una camilla de laboratorio: "¿Qué hago aquí? ¿Quién soy? ¿Quiénes sois?" En fin, que le quitas la pistola a un camillero y te lanzas a la fuga corriendo por los pasillos del laboratorio. Ésta será la primera vez que controles a Jack, pero si has superado el entrenamiento del principio no tendrás ningún problema para acabar con los científicos que te saldrán al paso. Cuando llegues al final del pasillo, sal por la puerta. Después verás una secuencia de vídeo que te introducirá en el juego propiamente dicho.



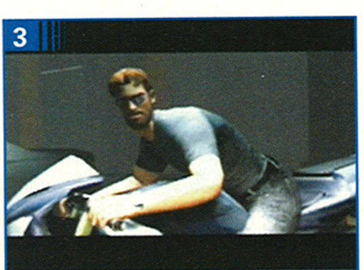
La mansión Stern

1er nivel

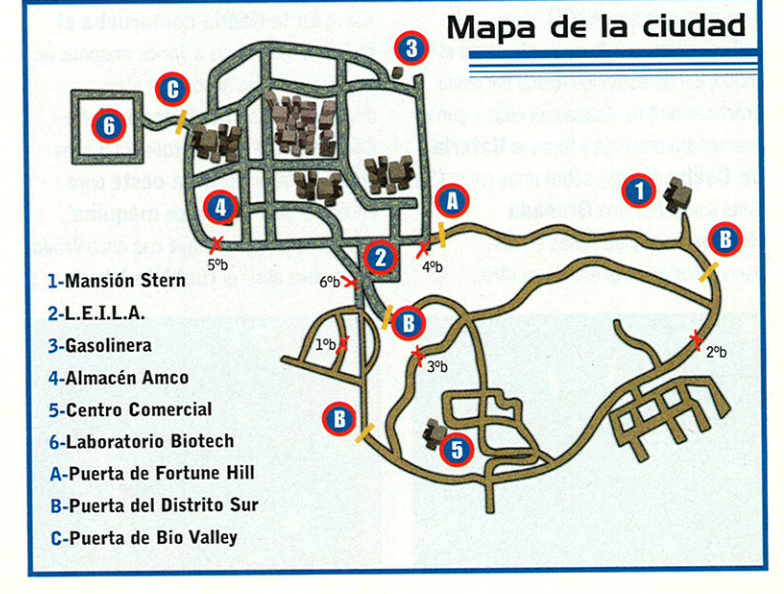
Jack ha perdido la memoria, pero todavía es un ligón empedernido. Como no podía rechazar la invitación de una guapa desconocida, comenzarás este nivel en su casa. Investiga un poco y lee todos los **documentos** que hay encima de la mesa y junto al bar donde está la chica. También encontrarás un **bote de Adrenalina** en el **gimnasio (1)**. Cuando lo hayas leído todo, ella te entregará un **pase** para salir de la casa. Dirígete al **ascensor** que hay en el pasillo **(2)** y usa la Tarjeta. Entonces verás otra **secuencia de vídeo (3)**. ¡Ya tienes una **moto**! Sal del garaje y gira a la derecha en dirección al **Distrito Norte**. Atraviesa el **peaje** para entrar en la ciudad. El **primer objetivo** será conseguir **250 puntos de técnica con tu motocicleta**, así que haz el loco acelerando a tope entre el tráfico para conseguirlos (estos puntos aparecen indicados en la esquina inferior izquierda de la pantalla). Cuando los tengas, **ve al complejo de LEILA** para conseguir tu **Licencia C (4)**. En el cuadro sobre las Licencias de LEILA te indicamos los pasos a seguir para completar con éxito cada prueba.





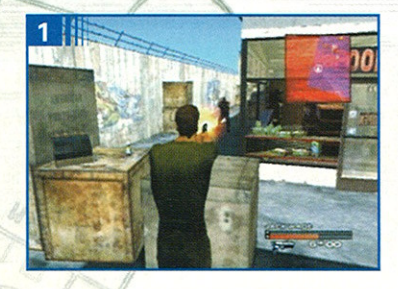






La gasolinera

2º nivel



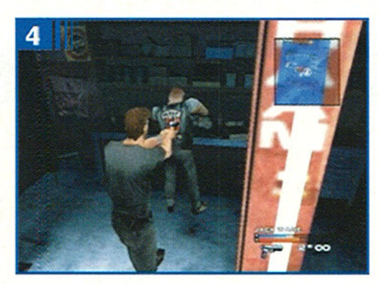
1



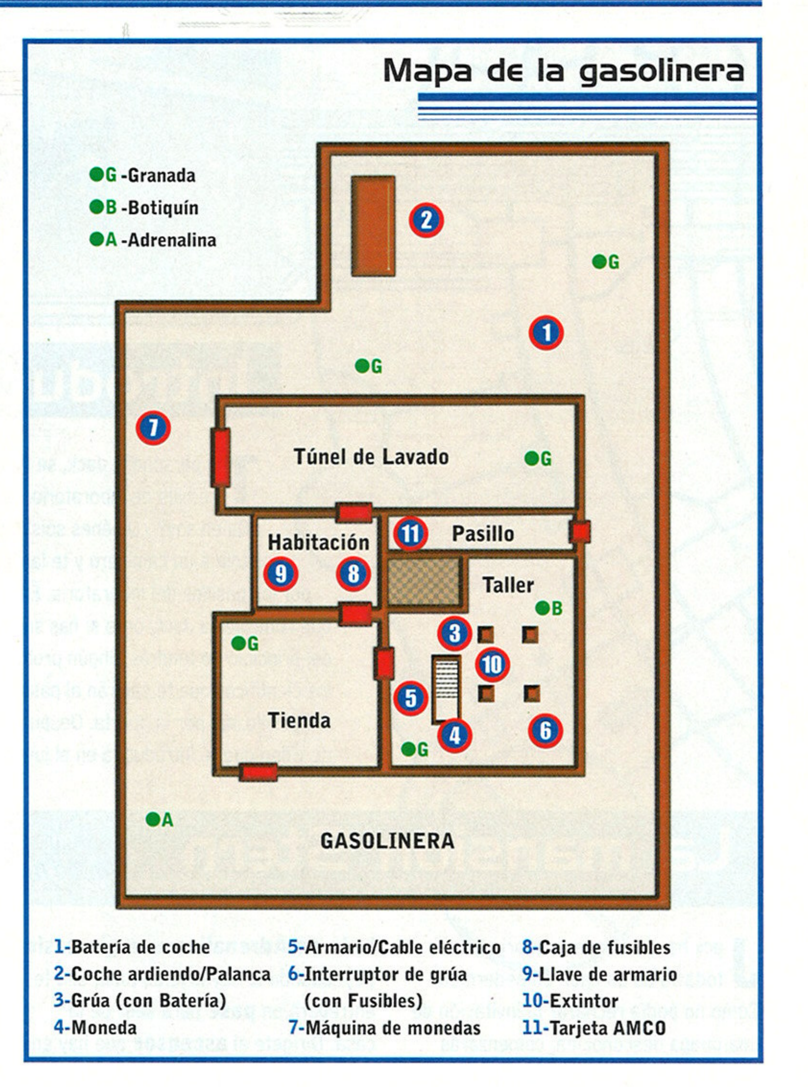
2



3



4



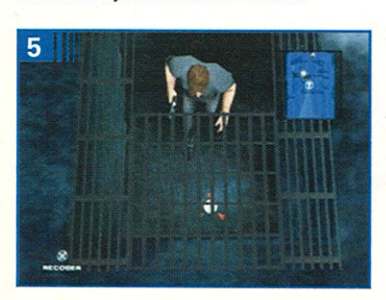
Con la Licencia te habrán dado un **reloj con videoconferencia** gracias al cual te podrás comunicar con otros personajes. Abre las **taquillas** y coge una **Pistola Neurotranquilizadora y otra de balas normales**. Después de las noticias de la tele podrás continuar. Según tus archivos, hay una **gasolinera** al norte de la ciudad en la que algo huele mal. Ve allí en **moto** y aprovecha para hacer **500 puntos de técnica** por el camino (si no los completas ahora, no pasa nada). Cuando llegues recibirás un **mensaje de Angela**.

Toma la **Adrenalina (1)** de las cajas de la izquierda y entra en la **tienda** para coger una **Granada Resonadora** de la repisa de la izquierda **(2)**. Vuelve a la calle y avanza por la izquierda hasta el fondo, donde están los malos haciendo prácticas de tiro. Acaba con ellos y con el que vendrá después y toma la **Batería de Coche** que hay sobre unas cajas **(3)**. En el suelo, hay una **Granada Resonadora** y otra más en los escombros junto al edificio central.

Observa el **cadáver** que hay en el coche ardiendo y regresa a la tienda. Al fondo verás dos puertas, pasa por la de la derecha para llegar al **taller (4)**, donde hay otro malo. Toma el **botiquín** de la mesa y **coloca la Batería de Coche en el controlador de la grúa** de la misma pared, a la izquierda. Ahora podrás bajar por la escalera de enfrente para tomar la **Moneda** del fondo **(5)**. Activa el **interruptor** de la grúa central, sobre la que hay un coche. Verás cómo se funde un cable y la grúa se para. Toma la **Granada Resonadora** de la esquina opuesta, vuelve a usar la primera grúa para quitar el motor de enmedio e intenta abrir el armario. Por ahora no podrás. Sal por donde has venido. De nuevo **en la tienda comprueba el radar**, donde verás a varios matones en la parte exterior. Acaba con ellos disparando a los **contenedores de combustible** de la gasolinera o a las motos. Ve ahora al **área oeste** para encontrar una especie de **máquina**. Introduce la Moneda que has encontrado antes para abrir el **túnel de lavado**.

La puerta se abrirá tras de ti y un enemigo te disparará desde el fondo. Acaba con él y con el que vendrá de afuera. Al fondo del túnel encontrarás una **Granada Resonadora**. Tómala y pasa por la puerta de la derecha.

Encontrarás dos cosas: la **caja de fusibles** fundida que se estropeó antes y abajo una **Llave (6)**. Tómala y sal por la puerta de la derecha (es la que te quedaba en la tienda). Baja al taller y abre el **armario** con la Llave. Dentro hay un **Cable Eléctrico**. Úsalo para arreglar la caja de fusibles y vuelve al taller. La grúa habrá bajado y podrás tomar el **Extintor (7)**. Utilízalo para apagar el coche ardiendo que viste al principio. Al abrir la puerta del coche conseguirás una **Palanca (8)**. Utilízala para abrir la **puerta atascada** de la pared este del edificio central. Al final del corredor encontrarás otro cadáver. Toma el **Pase de Amco** del suelo para terminar la misión.



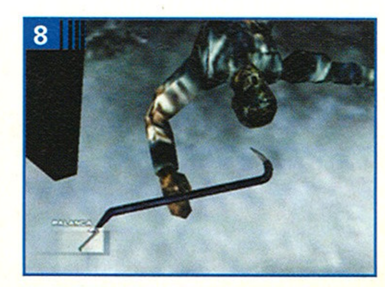
5



6



7

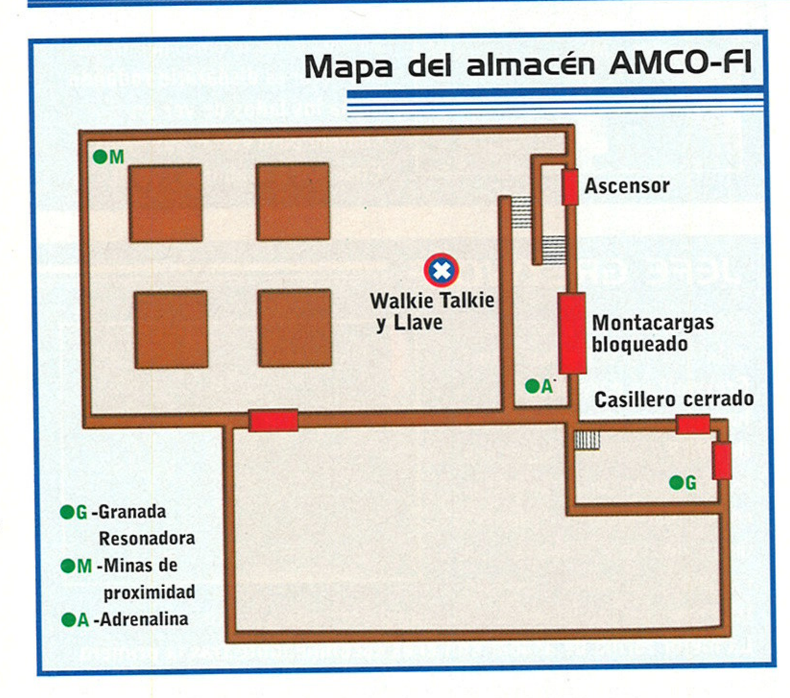


8

Fábrica abandonada de AMCO

3er nivel

Mapa del almacén AMCO-F1



Mapa del almacén AMCO-F3

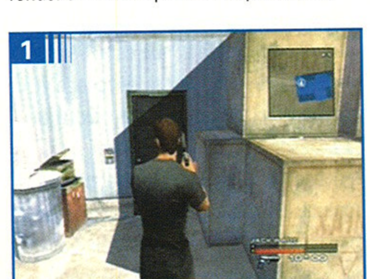
(G) (H) A (F) (E) G (A) (D) (M) (I) (C) M G (K) (J) G (B) (L) B

1-Ascensor
2-Suero de la verdad/Documentos
3-Caja de madera/Póster
4-Llave del casillero
5-Casillero/Emblema roto
6-Botón Rojo
7-Documento/Emblema Wolfpack

Estarás en el área exterior. Avanza un poco para acabar con un matón y mira todas las puertas. A la derecha encontrarás una **puerta cerrada** y un **casillero con un candado** que no puedes abrir aún. Toma la **Granada Resonadora** y **entra por la puerta del extremo izquierdo** a un almacén **usando la Tarjeta de Amco (1)**. Elimina a los malos escondiéndote entre los bloques, usando si quieres los barriles de combustible contra ellos, y toma el **Walkie-Talkie** y la **Llave del Candado** que hay sobre la caja del fondo. Junto a la puerta bloqueada del montacargas de la derecha encontrarás **Adrenalina** y en una de las esquinas del almacén, en el extremo opuesto, unas **Minas de Proximidad**. Cuando estés listo, sube por la escalera y entra en el ascensor. Comprobarás que no funciona porque no hay corriente. Sal al área exterior y usa la Llave para abrir el candado del casillero. **Activa el interruptor (2)** para que funcione el ascensor y sube con él a la **planta F2**. En la segunda planta encontrarás un **Botiquín** y una **máquina** con un teclado y una ranura circular **(3)**. Por ahora no te servirá de nada, así que sube a la **planta F3** con el ascensor.

Avanza por el corredor de la **zona A** sin abrir ninguna puerta, hasta ver a tu derecha el **hueco del montacargas**. Junto a él hallarás unas **Granadas Resonadoras**. Al acercarte a la puerta doble oirás una **conversación** entre los malos. Entra en la **habitación B** para coger una **jeringuilla con Suero de la Verdad** y un **Documento**. Al salir te asaltará un malo, acaba con él. Entra en **C** para tomar unas **Minas de Proximidad**. La puerta de enfrente está cerrada, de modo que continúa por donde ha salido el malo de antes, **D**, y toma las **Granadas Resonadoras** del habitáculo **E**. Sigue por la puerta siguiente para salir al corredor F.

Elimina a los malos y **desbloquea la puerta que comunica con A (4).** Después, entra en la habitación **G** y mueve la **caja de madera** para descubrir un **póster** en la pared con una **inscripción (5)**. »



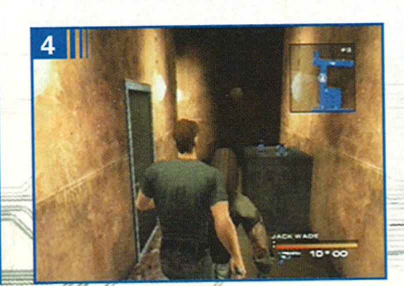
1



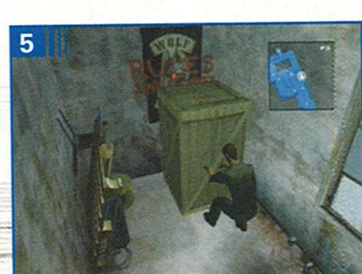
2



3

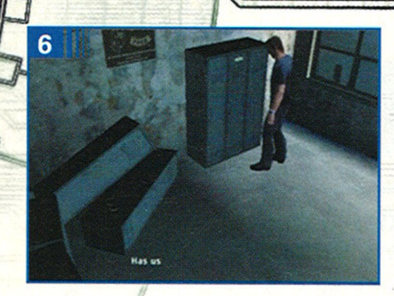


4



5




6


7

» Memoriza el número, **1993**, y toma el **bote de Adrenalina** de **H**. Después ve a **I** y arrastra la caja que verás para meterla en el hueco entre estanterías. Súbete a la caja para recoger la **Llave del Casillero**. Ve con ella a **J**, toma el **Botiquín** y las **Granadas**, y usa la Llave para abrir el armario y adquirir el **Emblema Roto (6)**.
Al salir de J, verás una secuencia en la que Jack hablará con el jefe de los malos. **Responde que sí** cuando te pregunte. Ve al corredor A, elimina a los malos del fondo y disfruta del diálogo por Walkie-Talkie. Introduce el código 1993 en el **circuito de la entrada de K**. ¿Listo para tu primer jefe?
Sobre la mesa central encontrarás un **Botón Rojo**, pero no lo pulses todavía. A la derecha verás un **armario** con un **Documento** y el **Emblema Wolfpack**. Lee el Documento y observa los Emblemas en el menú de objetos. Verás que el Emblema Wolfpack sólo tiene relieve por un lado, pero el Emblema Roto sí que tiene las marcas necesarias para abrir una de las puertas de esta sala. Pulsa el Botón Rojo para abrir la puerta doble y vete.
Vuelve con el ascensor al **piso F2** e introduce el Emblema Wolfpack en la **máquina del teclado**. El código necesario es el del Emblema Roto, pero sólo tienes una parte. La otra mitad sería, como explicaba el Documento, **el reflejo de la mitad que tienes (7)**. Cuando la tengas, regresa a **K** en el tercer piso e introdúcela en el lector de la puerta de **L**. Atraviesa la puerta y sube por las escaleras a la azotea para enfrentarte a **Greywolf**. Cuando le derrotes, cantará un montón de información sobre el malo del juego, **Fulci,** y podrás acceder al almacén de la azotea para coger unas **Granadas Resonadoras** y un **Botiquín**. Sal por donde viniste para acabar la misión. Tras las noticias y el diálogo, **consigue 500 puntos de táctica si no los tienes aún y ve a LEILA para obtener la Licencia B.**

JEFE BRUCE



Este tipo es la mano derecha de Greywolf, pero eso no significa que sea difícil de eliminar. Simplemente, lo único que tienes que hacer es **disparárle rodando hacia los lados de vez en cuando para evitar sus balas. Enseguida acabarás con él.**

JEFE GREYWOLF

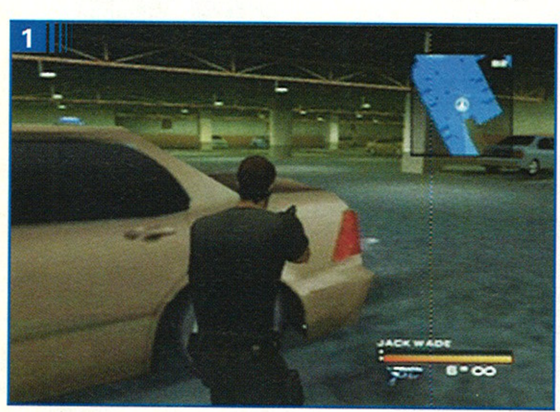


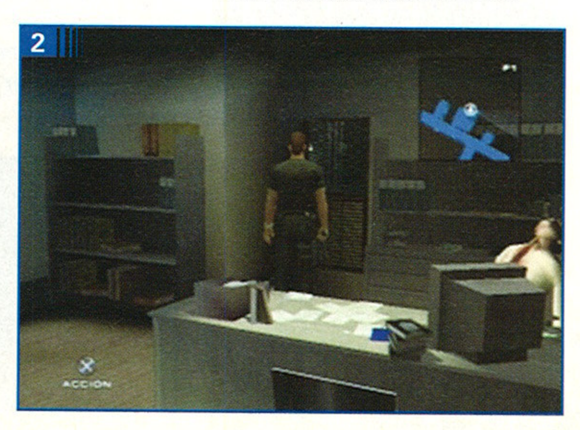
Este jefe es algo más duro de pelar que Bruce. **Acabar con Greywolf es parecido a hacerlo con el enorme Raven de *MGS*.** Greywolf dispara una especie de descargas eléctricas con un gran radio de acción. Eso quiere decir que, si sabe en qué esquina te escondes, no le hará falta tenerte a tiro para alcanzarte, porque le bastará con disparar cerca. **La mejor forma de acabar con él es escondiéndote tras la primera construcción del escenario**, ya que en las paredes de la segunda hay maderas y escombros que te obstaculizarán el paso. Quédate tras una esquina **y, cuando veas que Greywolf va a aparecer por la esquina en la que te encuentras -usando el radar-, asómate y dispara justo antes de correr en otra dirección.** Finalmente, Greywolf se quedará en una esquina disparando en todas las direcciones. Entonces, desde la esquina inferior izquierda de la primera construcción, **dispárale descargas de tres o cuatro balas hasta acabar con él.**

Centro comercial Palmera


4º nivel

Toma de la taquilla la **Escopeta**, el **Cinturón de Combate** y el **Lanzador Automático**, y ve a **casa de Angela**. En las noticias de la tele dirán que que **la han secuestrado**, así que coge la moto y dirígete hacia las **cloacas en el Distrito Sur**.
Avanza hasta encontrar unas **Minas de Proximidad** y acaba con los dos malos que verás. En la parte derecha verás un **panel de control** que controla el sistema de seguridad del centro comercial y, donde estaban los malos, un **circuito de seguridad de Internet**. La escalera del fondo está bloqueada, así que sigue por la que hay cerca de la central de Internet, hacia el **Garaje B2**. En ese momento, Angela te llamará.


1


2

Avanza un poco para ver a un malo y **dispara al reguero de gasolina** para volar el coche junto al que está. Varios matones vendrán a por ti: retrocede y **escóndete tras el coche naranja (1)**. Desde aquí podrás disparar agachado por encima del maletero sin ponerte a tiro. Después de un rato no muy largo, los enemigos dejarán de venir, así que sube por la **rampa** del fondo hacia el **piso B1**.
Aquí, avanza hasta ver una secuencia. **Saltará la alarma de un coche** y vendrán dos malos. Cárgatelos y sal por la puerta de las escaleras del fondo, donde **hay una bomba que no puedes desactivar**. Encontrarás a tu derecha una puerta en la que pone **"Basement"**, recuérdala. »

» Sube por la escalera ahora y entra en la puerta del primer piso. Toma la **Adrenalina** de un almacén y **abre el conducto de ventilación en el despacho del cadáver (2)**, donde también hay una **caja de cartuchos**. Pasa por el conducto y avanza hasta el final para ver una secuencia. Se añadirá a tu lista un **nuevo objetivo**. Acaba con el enemigo que aparecerá ahora en el radar y **observa la habitación**: **al intentar activar los sistemas de seguridad se añadirá un nuevo objetivo. Toma la Tarjeta de Control de Seguridad, el Documento y las Minas de Proximidad de la habitación contigua.**

Elimina a los dos matones y pasa por la puerta "Basement" que viste antes. Acaba con el malo de enfrente, toma el **botiquín** y acaba con el resto de enemigos. Encontrarás una **caja** que mover para acceder directamente a las **alcantarillas** por la **escalera bloqueada** que encontraste en las cloacas **(3)**, aunque antes de irte puedes recoger la **munición** que hay en el resto de las habitaciones.

Acaba con los malos, **introduce la Tarjeta en el panel de control (4)** y regresa a la habitación en la que has encontrado la Tarjeta para activar el sistema de seguridad después de eliminar a los malos. Ahora **la puerta con el cartel "Staff Only"** del fondo del corredor **estará abierta**, sal por allí y acaba con los malos en silencio.

En el piso de arriba encontrarás un **botiquín**. Abajo verás una **caja metálica que puedes mover**.


3


4

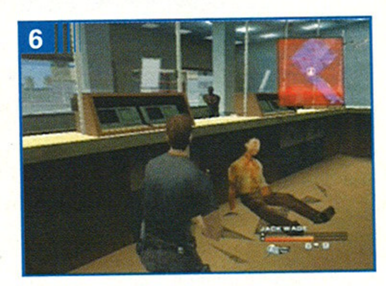
Arrástrala para usar el ascensor y sube a la **planta 2**. En el corredor siguiente, cárgate sigilosamente a los malos. La primera puerta es un atajo a la parte superior del escenario anterior. La segunda conduce a las escaleras que ya conoces. Entra en la **tercera puerta** para recoger unas **Minas** y unas **Granadas**, y **avanza hasta el fondo para rescatar a Angela con la manguera de incendios**.

Después de la secuencia, sal al área exterior por el atajo de esta zona y **usa el Neuroparalizador** para dormir a los guardias y salir por la puerta de abajo. Continúa por la puerta "Basement", usa la Escopeta contra el malo de la ametralladora y baja a las **Cloacas**. Allí se habrá desbloqueado un nuevo camino, frente a la terminal de Internet que han volado los malos. Avanza hasta el fondo acabando con todos los enemigos hasta encontrar la **escalera que conduce al banco (5)**.

Toma el **botiquín** y **usa un Señuelo** para atraer al primer malo y finiquitarlo con la Escopeta. Después, elimina a los de más allá **(6)**. **Activa el botón del ordenador** y pasa por la puerta que se abrirá. Toma la **Adrenalina** y la **munición**, y **sal por la puerta doble de la derecha (7) para enfrentarte a las amiguitas de Ramírez**.

Ramírez se niega a hablar, pero lo cantará todo en cuanto utilices el **Suero de la Verdad (8)**. Tras su confesión, Angela te llamará y **tendrás que introducir unos códigos en el ordenador central**. Angela te mostrará los códigos durante unos segundos y después tendrás que introducirlos con los botones del mando (cada botón corresponde al color de su símbolo: azul, rojo, verde y rosa) **(9)**. Después de las conversaciones, **ve a sacarte la Licencia A en LEILA.**


5


6

JEFE ARAÑAS

Éste es un jefe muy divertido. **Ramírez te echa arañas venenosas de tres en tres.** Cuando una araña te ve, corre hacia ti en línea recta. Puedes eliminarlas con dos disparos, pero no se trata de cargárselas, sino de usarlas contra Ramírez. **Dispárales una sola vez, acércate a ellas y pulsa ✖ para controlarlas.** Una vez que pases a cámara subjetiva, ponlas en movimiento con ✖ y salta contra el cristal tras el que se esconde Ramírez pulsando ✖ otra vez. Puedes modificar la dirección durante el trayecto. Tras estampar varias arañas contra el cristal, éste se romperá y podrás hablar cara a cara con el malo.




7


8

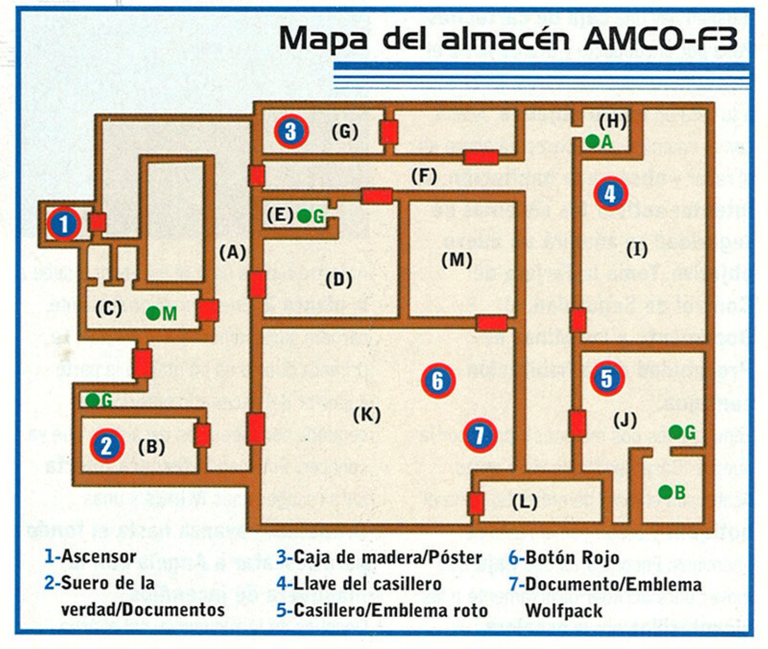

9

Fábrica abandonada de AMCO 2

5º nivel







Toma la **Ametralladora** y el **Decodificador** de la taquilla, y ve a la fábrica de Amco. **Este nivel está lleno de policías a los que no puedes matar, así que estrangúlales o usa el Neuroparalizador (1)**. Utiliza el Decodificador para abrir la puerta que te quedó en la zona exterior en el **nivel 3** y activa la **palanca**. Sube por las escaleras, duerme a los policías y **toma los ítems del almacén (2)**. Sal por la puerta del fondo y baja las escaleras para aparecer en la **sala K** del **piso F3**. La **puerta M** es la de la Sala de los Documentos, pero **el lector de tarjetas de la entrada no funciona**. Usa el Decodificador en él para añadir un objetivo a tu menú. Ve al **montacargas** bloqueado y déjate caer **(3)**. Dobla la siguiente esquina a la derecha y entra en la habitación. Arrastra la **caja** del pasillo y súbete para activar la electricidad del lector **(4)**. Sal por la puerta junto al montacargas, activa la **palanca** para bajar por la escalera y **sube a F3 en el ascensor (5)**. Usa el Decodificador para entrar en **M**. Coge el **Mapa de la Bomba**, la **Ganzúa** y el **Documento (6)**. ¿Listo para desactivar las bombas por toda la ciudad?

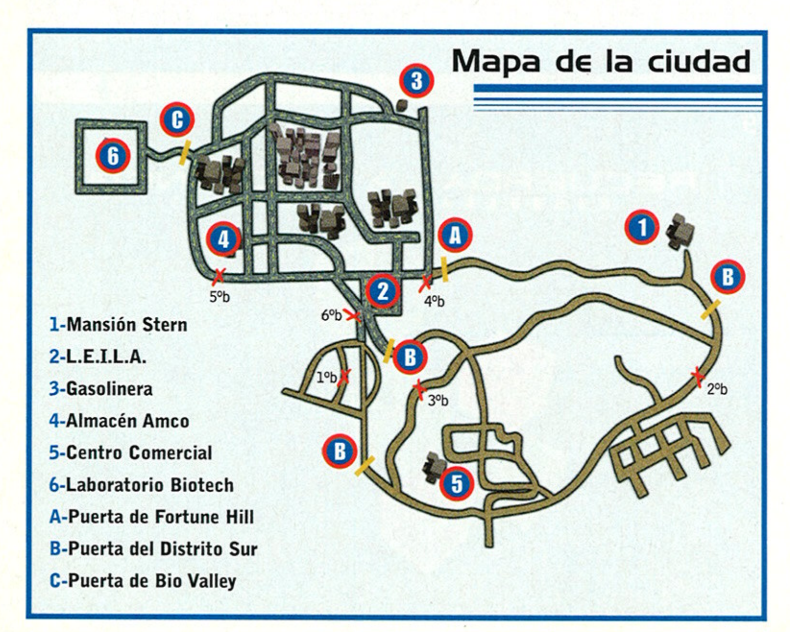






Desactiva la bomba

6º nivel



El **primer dispositivo** que debes desactivar está en el **Distrito Norte**, donde te encuentras ahora. Abre el mapa y búscalo abajo del todo. Ve allí y aparca la moto. Aparecerás en un **túnel subterráneo**. Avanza, elimina al malo y abre el **maletín**. Pulsa los **botones** indicados en cada momento rápidamente y regresa por donde has venido.

Ve hacia el **segundo dispositivo**, que esta vez está en el **Distrito Sur**, para repetir el procedimiento. El **tercer dispositivo** está en este **mismo Distrito**, en la parte izquierda del mapa, aunque los códigos ya serán algo más complicados de introducir sin que se te acabe el tiempo **(1)**. Sal otra vez y regresa al **Distrito Norte** para buscar el siguiente dispositivo, pero no te dejes engañar por la dirección del radar. Si sigues esta dirección irás a parar a Fortune Hill, y no tienes que ir allí. Abre el mapa y observa el camino correcto: **hacia el norte y dando un rodeo para entrar en el canal seco**. Después, por el canal hasta el fondo. Repite el procedimiento matando a los dos malos para desactivar el **cuarto maletín**.

El **quinto dispositivo** está en este **mismo Distrito**. Elimina a los malos del laberinto e intenta introducir los códigos una vez más dentro del tiempo límite. Encontrarás el **sexto y último dispositivo** para desactivar la bomba en este Distrito, **justo al lado de LEILA**.

Disfrutarás de unas cuantas secuencias de vídeo interesantes. Jack será arrestado y encarcelado **(10)**. Cuando retomes el control del personaje será en la **Arena del Aquadome**, para luchar contra esta especie de... "gladiador futurista televisivo". Después del combate, **Greywolf te ayudará a escapar de la cárcel submarina en una vaina y encontraréis el Reina de Corazones de Fulci (2)**. Después de eso verás otra secuencia y **acabarás adoptando el papel de Angela**, que deberá encontrar a Jack en los muelles.

1


2


JEFE GLADIADOR



En el suelo de la arena verás **cinco marcas** luminosas circulares. Si pisas una durante unos segundos y te apartas, caerá un gran rayo del cielo. **Tienes que atraer al Gladiador hacia ti y activar las marcas para que los rayos caigan sobre el gladiador cuando te apartes**. Vigila los caminos laterales para eliminar a los soldados que vayan viniendo. Te costará dos o tres intentos superar este combate, pero es cuestión de paciencia.

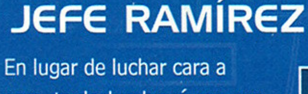
Los muelles

7º nivel

Ahora **eres Angela, y tu objetivo es encontrar a Jack (1)**. Toma los **ítems** y sigue por el único camino acabando con todos los malos. Después de varias zonas similares **llegarás a una puerta que requiere un pase especial**. Está en el **almacén 12**, así que entra para ver una secuencia, acaba con los malos y toma el **Pase de Carguero** de la oficina del fondo. Entra con él en la zona de carga y avanza para ver una secuencia. Después estarás en la cubierta del barco. Elimina a los guardias sin dejarte ver y busca una puerta que puedes abrir en el piso inferior. A la izquierda verás una **compuerta cerrada en el suelo**, recuérdala. Sigue por la única puerta y sube por las escaleras. Encontrarás puertas que conducen a los pisos F2, F3 y F4. **Ve por F2**. Entra en la primera habitación de tu izquierda para tomar una **Granada** y un **Documento**. Verás una **máquina** con tres puertos **para crear el explosivo** que indica el Documento **(2)**.

Sigue por el corredor y entra en la primera puerta de la izquierda, donde hallarás un **botiquín**, el **Beta Químico**, un **Dictáfono** y otro **Documento**. Léelo y sal por las escaleras otra vez. Entra en **F3**, acaba con todos los malos y busca un compartimento con un **Documento** y el **Alfa Químico (10)**. Después de leerlo, volverá a haber malos fuera de esta habitación.

Baja por la escalera de enfrente a F2. Verás dos guardias vigilando una puerta: tírales una **Granada (3)** »



JEFE RAMÍREZ

En lugar de luchar cara a cara, te deslumbrará con sus focos. Tiene una ametralladora estática y granadas, así que te acribillará tanto si estás escondido como si no. La única forma de destruir los focos es distraer a Ramírez. **Tira un señuelo desde un escondite, ármate con la pistola y pega unos cuantos tiros a un foco**. Cambia de escondite y repite el procedimiento hasta dejarle sin luces. Entonces, **dispara a Ramírez sin dejar de correr para evitar sus granadas.** Es fácil.

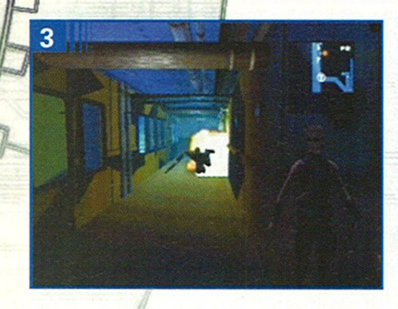




1

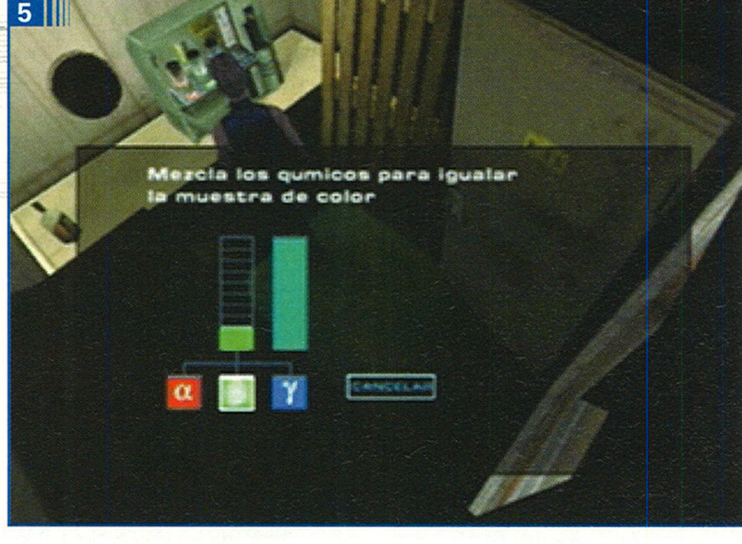

2



3

4



5

» e intenta abrir la primera puerta. **Encontrarás a Jack**, pero no podrás sacarle de su celda. Sal por la puerta del fondo y **sube a F4**. Atraviesa la primera sala y toma el **Logbook**. Verás un **botón**, púlsalo para descubrir una puerta y entra usando la **Ganzúa (4)**. Toma el **Disco Original** y el **Gamma Químico** de la mesa y regresa a F2. Coloca los tres Químicos en la máquina y mezcla las cantidades adecuadas para conseguir el color indicado a la derecha en cada caso **(5)**. Ya con el **Explosivo**, ve a la habitación de al lado de Jack y úsalo en el muro.

Continuarás con Jack. Debes ir a **B3**, así que baja a F1 y avanza hasta la compuerta que dejaste atrás. Angela la abrirá desde el ordenador y podrás bajar. Elimina al malo y toma las **Balas de Ametralladora** del fondo. Sal por la puerta opuesta. Verás una puerta cerrada y tres escaleras. Sube por cualquiera de ellas y **acciona la grúa**. Baja y entra por la puerta que has descubierto con la grúa, a la derecha de las dos escaleras juntas. Toma el **botiquín** y **activa la consola**. Quítale la **Identificación** al cadáver y sube a la consola del piso superior. Usa la Identificación y el Dictáfono para abrir la puerta de al lado y pasa.

Entra en el **laboratorio central** y tras el interrogatorio, toma el **botiquín**, acaba con los malos y ve a la puerta de las luces rojas del área anterior con el Pase del Barco que te han dado. Toma las **Balas de Ametralladora** y sigue hasta encontrar un ascensor. Úsalo para ver otra secuencia y enfrentarte al **siguiente jefe**.

Tras acabar con Ramírez, verás varias secuencias de vídeo. Retomarás el control de Jack en la ciudad, y **tendrás que ir a LEILA para adquirir la Licencia AAA**. Para conseguir los **1300 puntos de táctica** que necesitas, lo mejor es ir a Fortune Hill, donde no hay tráfico y tienes un buen tramo para ti solito (sube y baja varias veces hasta tener los 1300 puntos).

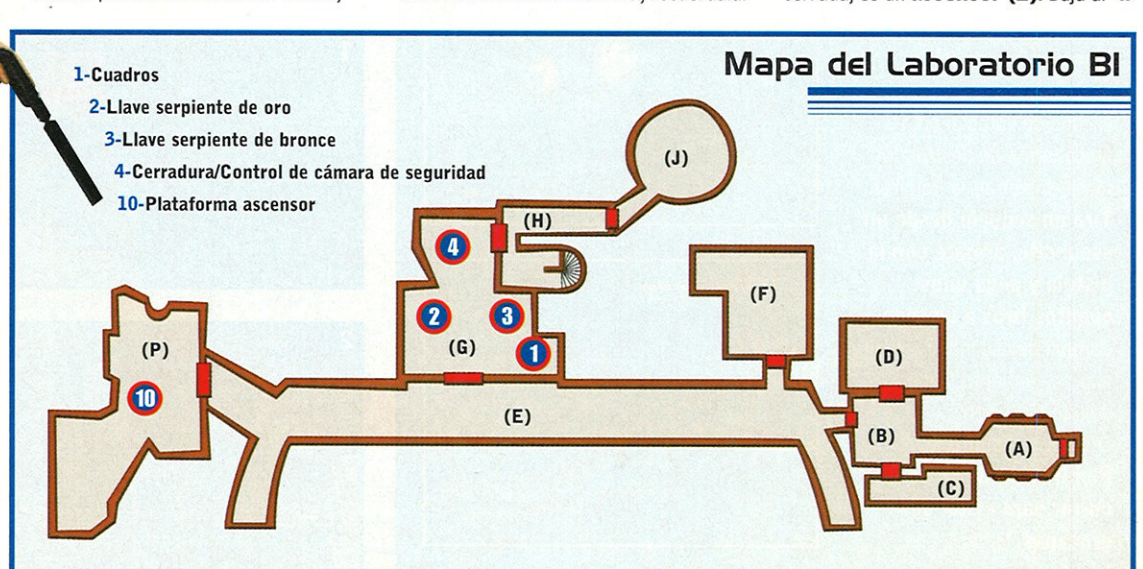
Biotech Corporation

8º nivel

Con la **Licencia AAA**, ve a **Biotech Corporation** pasando por la **puerta hacia Bio Valley marcada en el radar (1)**. Al final de la carretera, baja por la izquierda y aparca en la zona iluminada para entrar por las **alcantarillas**.

Avanza para encontrarte con **Hank**, que te retará a un duelo: **pulsa las direcciones y botones indicados en pantalla en el momento preciso** para acabar con Hank (usa el stick analógico). Sal por la escalera del fondo, elimina a los malos y entra en las instalaciones .

Verás una **estatua de Eva**, recuérdala. Sube por las **escaleras**. Entra por cualquier las puertas, elimina a los malos y toma la **Llave de Recepción** y los **ítems** (en el habitáculo de la izquierda hay un **botiquín**). Baja y entra en la recepción. Pulsa el **botón de alarma**. Dos malos vendrán por la puerta cerrada, es un **ascensor (2)**. Baja al »

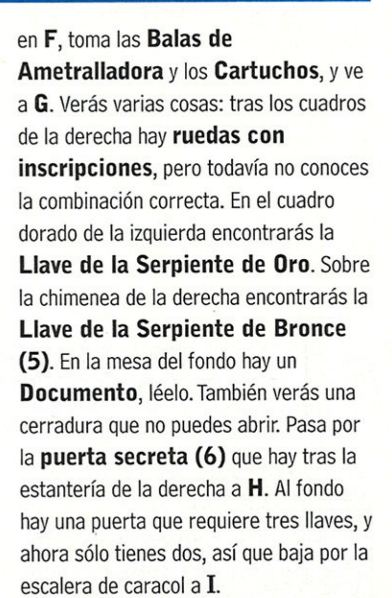


JEFE ADAM



Ve al control central, míralo, y luego abre las válvulas en las consolas de las esquinas. Una vez que los conductos A y B estén abiertos, **selecciona las tuberías pulsando ■ con el arma y dispara cuando Adam esté cerca** (si disparas muy pronto, se cubrirá con los brazos y no le harás nada). Así restarás poca vida al malo, pero aun así es el método más rápido. Ten paciencia...

» **piso B1** y usa los **Anteojos** en **A**, porque te encuentras en un corredor lleno de **rayos láser (3)**. Pasa agachado de uno en uno hasta **B**, quítate los Anteojos y sigue agachado para evitar que te vean los guardias de **C**. Cuélate por detrás y tira un par de Granadas para librarte de ellos. Entonces, pulsa el **botón** que verás para **desactivar los rayos de la puerta siguiente (4)**, toma los **ítems** de la sala **D** y pasa por la puerta de los rayos desactivados a **E**. Tras la secuencia, avanza un poco y escóndete de los malos en el corredor que baja por la izquierda. Estrangula al enemigo que viene cuando se dé la vuelta y usa el **Lanzamisiles** con el del fondo (no vendrán más si lo haces bien). Entra



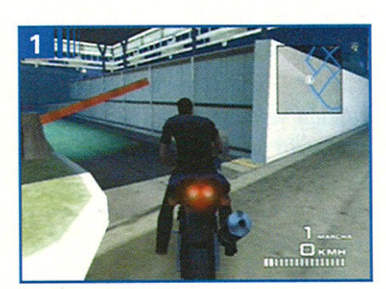
en **F**, toma las **Balas de Ametralladora** y los **Cartuchos**, y ve a **G**. Verás varias cosas: tras los cuadros de la derecha hay **ruedas con inscripciones**, pero todavía no conoces la combinación correcta. En el cuadro dorado de la izquierda encontrarás la **Llave de la Serpiente de Oro**. Sobre la chimenea de la derecha encontrarás la **Llave de la Serpiente de Bronce (5)**. En la mesa del fondo hay un **Documento**, léelo. También verás una cerradura que no puedes abrir. Pasa por la **puerta secreta (6)** que hay tras la estantería de la derecha a **H**. Al fondo hay una puerta que requiere tres llaves, y ahora sólo tienes dos, así que baja por la escalera de caracol a **I**.

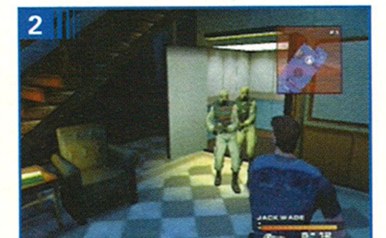
Toma la **Llave de la Serpiente de Plata** y carga la munición que quieras en la caja que verás. También hay una **puerta bloqueada por rayos**. Sube y pasa a **J** usando las tres llaves.

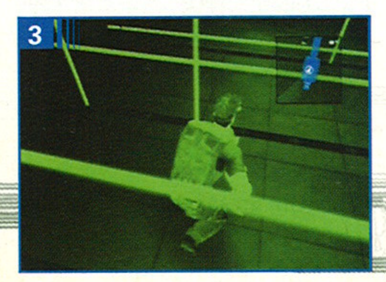
Ahora verás varias secuencias de lo más interesantes. Sharpe/Fulci se cargará a tu jefe, y Angela a Sharpe. Después entrará en escena el Doctor Zweiberg, que dormirá a Angela y a Jack. Mientras el Doctor habla con Jack, **Angela se despertará junto al cadáver de Sharpe en K y tomarás el control del juego con ella**.

Abre la puerta a **L**, observa la secuencia y mira el **mapa** en el menú. Te encuentras en los pasillos del piso B2 y hay varias puertas: una en el extremo sur, otra al norte y otra al oeste. Para que no te pillen las cámaras láser de los corredores debes pasar debajo de ellas, pegado a la pared.

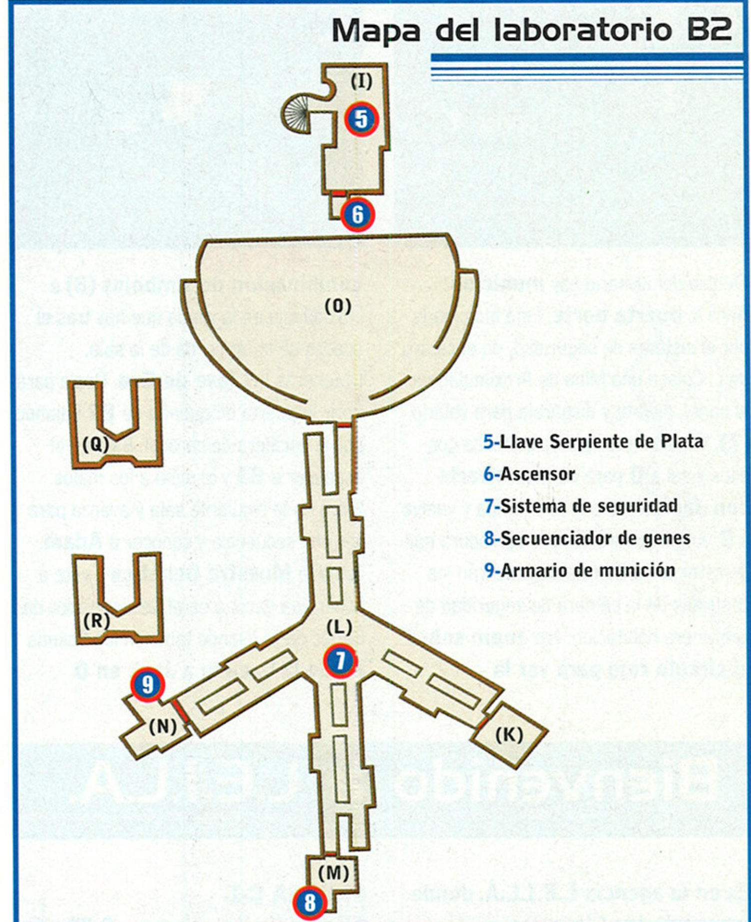
Entra primero en **M** y toma las **Salinas**. Verás una Máquina Secuenciadora de Genes y un **Documento**. Léelo y ve a **N** para tomar **Adrenalina** y abrir un armario con la **Ganzúa**. »

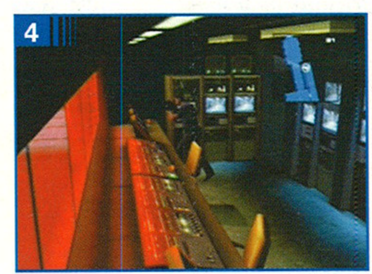

1


2


3

Mapa del laboratorio B2



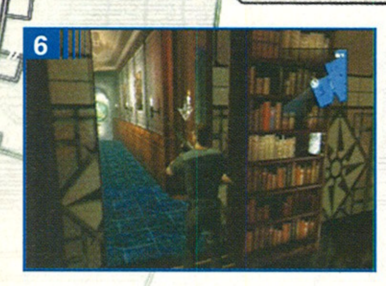

4


5

JEFE ADAM/COMBATE FINAL

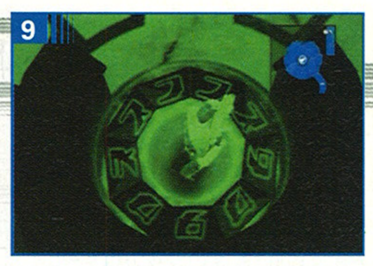


Cuando Adam te lance un rayo azul, corre; cuando sea rojo, escóndete.
Tras quedarte sin escondites, corre para evitar los rayos azules y los rojos (Adam dará un giro de 180º con cada rayo rojo).
Usa el Lanzamisiles, sigue con la Ametralladora y acaba con la Escopeta a corta distancia cuando no te queden escondites. Tras el vídeo, Adam será inmune a tus balas. Tienes que dispararle una sola vez con su propia escopeta, el punto rojo en el radar, pero necesitarás tiempo. Como no te deja en paz, usa Adrenalina para correr más que él y atúrdele con unos cuantos balazos. Mientras se recupera, usa su arma para dispararle. Suerte...


6


7


8


9

» Dentro del armario hay **munición**. Mira la **puerta norte**. Está bloqueada por el sistema de seguridad, en el centro de L. Coloca una Mina de Proximidad en el panel, aléjate y dispárala para volarlo **(7)**. Vendrán dos guardias. Acaba con ellos y sal a **O** para **reencontrarte con Jack**. Sube por una rampa y vuelve a **G**. Angela podrá abrir la cerradura que dejaste con la Ganzúa. Aparecerán los controles de la cámara de seguridad de la primera habitación: haz **zoom sobre el círculo rojo para ver la combinación de símbolos (8)** e introdúcela en la rueda que hay tras el cuadro de la izquierda de la sala. Obtendrás la **Llave de Eva**. Úsala para abrir la puerta bloqueada de **B2** bajando por la escalera de caracol. Baja en el ascensor a **B3** y elimina a los malos. Entra en la siguiente sala y avanza para ver una secuencia y conocer a **Adam**. Toma la **Muestra Genética** y vete a hacer una Vacuna en el Secuenciador de Genes de M usando también las Salinas. **Ponle la Vacuna a Jack en O**. Después volverás a jugar con él. Dirígete a **J** y colócate sobre el **círculo rojo**. Equípate con los Anteojos para ver los **símbolos ocultos (9)**. Recuérdalos e introdúcelos en la rueda del segundo cuadro de la habitación anterior. Obtendrás la **Llave de Adam**. Úsala para abrir la puerta de **P** y entra. Toma los **ítems** y desciende en la **plataforma**. Colócate en el borde y **usa la Ametralladora** para acabar con todos los enemigos de **Q** y **R**. Acabarás en el **B3**. Ve por el único camino y **activa la grúa** para desbloquear una puerta en la zona anterior. Sigue por allí. Avanza tras los bloques de la grúa, usándolos como escudo y aniquilando a todos los malos que te saldrán al paso. Saldrás al laboratorio en el que peleaste con Adam. **Activa la consola central** y reúnete con Angela.

Los laboratorios de Biotech volarán por los aires y Jack y Angela escaparán juntos. Todo ha terminado. Disfruta de las noticias del final y de la... sorpresa.

Bienvenido a L.E.I.L.A.

Es en la agencia L.E.I.L.A. donde renovarás tus Licencias. Este es el orden en el que deberás hacerlo y también cómo superar cada una de las pruebas de las que constan estas Licencias. ¿Crees que puedes hacerlo mejor que los demás agentes?

LICENCIA C

Puntos de táctica 250

Tendrás que haber obtenido un nivel de técnica de 250 puntos con la moto en la ciudad. La primera vez que entres, te reencontrarás con un viejo amigo. Después de la charla, hablarás con la **secretaria**. A su lado verás la cabina de entrenamiento (al otro se encuentran las taquillas con los equipos e informes de cada Licencia, pero por ahora no podrás abrirlas). **Entra en la cabina azul** y ponte cómodo para obtener la Licencia C.



PRUEBA C-1

Tiempo límite..............0:32 min.
Tiempo de Hank ....0:20 min.

Monta en la moto y **llega a la meta atravesando todos los puntos de control antes del tiempo límite**.



PRUEBA C-2

Tiempo límite..............1:45 min.
Tiempo de Hank ....0:40 min.

En el radar verás marcada la meta, tras varios pasillos con guardias virtuales. **Avanza cuando no miren y si necesitas eliminarlos, usa ataques silenciosos** (R1 y ✖ detrás de ellos).

PRUEBA C-3

Tiempo límite..............0:45 min.
Tiempo de Hank ....0:27 min.

Elimina a los cuatro enemigos antes de que se acabe el tiempo. Escóndete agachado tras las cajas del centro y asómate para soltar ráfagas cada vez.

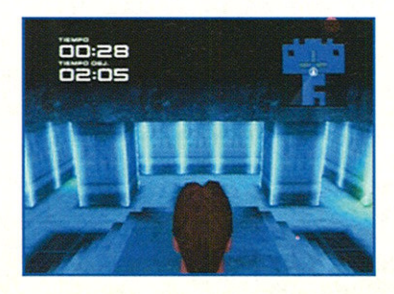


PRUEBA C-4

Tiempo límite..............2:05 min.
Tiempo de Hank ....0:52 min.

Con lo aprendido hasta aquí, no debería costarte llegar hasta la meta indicada en el radar.

Supera la primera fase sin que te vean (agachándote y rodando en las zonas con pared baja y pasando corriendo cuando los guardias estén de espaldas en las zonas abiertas). **En el área siguiente, finiquita a todos los malos rápidamente ocultándote tras las columnas.**



LICENCIA B

Puntos de táctica.................500

PRUEBA B-1

Tiempo límite ....1: 20 min.
Tiempo de Hank ....0:52 min.

Para batir tranquilamente el tiempo de Hank, acelera a tope en la salida y, **cuando veas un checkpoint al otro lado de una verja bordéala por la calle**. Gira 180º hacia el siguiente checkpoint, **haciendo un trompo con el freno y el acelerador pulsados a la vez**, y después suelta el freno para salir como una bala en dirección a la meta.



PRUEBA B-2

Tiempo límite: ....1:35 min.
Tiempo de Hank: ....0:49 min.

El tiempo de Hank es fácil de batir de nuevo. **Tira un señuelo** por detrás de la columna junto a la que te encuentras para distraer al primer guardia,

estrangula al segundo pasando por detrás y avanza hasta el último hueco del corredor. Allí, **observa el radar** y estrangula a uno de los dos guardias cuando se crucen. Después, dirígete a la meta.



PRUEBA B-3

Tiempo límite: ....0:55 min.
Tiempo de Hank: ....0:40 min.

Esta prueba es muy fácil de superar dentro del tiempo límite, pero para mejorar el récord de Hank necesitarás algo más que cuidado.
Si quieres intentarlo, **rueda hasta el montículo central, lanza tres o cuatro granadas en todas las direcciones y después usa la pistola y volteretas laterales para alcanzar a los enemigos** sin necesidad de esperar a que salgan de sus escondites.



PRUEBA B-4

Tiempo límite ....2:05 min.
Tiempo de Hank ....0:55 min.

Nosotros lo hemos conseguido hacer en 42 segundos, lo que significa que es posible batir el récord. Sin embargo, todas las tácticas de sigilo aprendidas hasta aquí te servirán de poco esta vez.
Al comenzar, **arrastra la caja hacia atrás y dispara a los barriles** para matar al guardia. Sal por la puerta, avanza para matar a otro guardia y después a los dos de más allá. **Sal por la puerta y cárgate a todos los guardias a balazos usando también los bidones.** ¡¡A lo bestia!! Es la mejor manera de superar esta misión con tiempo suficiente, créenos.

LICENCIA A

Puntos de táctica 800

PRUEBA A-1

Tiempo límite..............1:50 min.
Tiempo de Hank ....1:01 min.

Los checkpoints no están dispuestos en forma de circuito, sino por todas partes. Empieza por el camino que tienes en frente y sigue por la izquierda.

PRUEBA A-2

Tiempo límite..............2:00 min.
Tiempo de Hank ....1:20 min.

La meta se abrirá tras eliminar a todos los malos. **Estrangúlales por la espalda**. Primero al de la izquierda, ve corriendo al empezar y te dará tiempo. Sigue con el de la derecha, después el del fondo y acaba con el que está junto a la meta.



PRUEBA A-3

Tiempo límite..............1:30 min.
Tiempo de Hank ....1:05 min.

Esta vez, **los enemigos son ocho**, pero tienes tiempo. Lanza granadas, gasta la munición de la ametralladora y con los que queden usa la pistola.

PRUEBA A-4

Tiempo límite..............2:30 min.
Tiempo de Hank ....1:28 min.

En la primera zona, sube una escalera para estrangular a un malo y aniquila a los otros con la **ametralladora** desde arriba. Pasa al área siguiente, baja la escalera, estrangula al primero y usa la **ametralladora** con los otros dos.
Pasa la puerta y gasta tu munición con los tres malos para salir pitando hacia la meta (**usa la escopeta si te quedas sin balas de ametralladora**).



LICENCIA AAA

Puntos de táctica 1300

PRUEBA AAA-1

Tiempo límite ....2:35 min.
Tiempo de Hank...........1:42 min.

Esta prueba con la moto es aún más fácil que la anterior. **Ve primero al checkpoint de la izquierda, gira 180° y limítate entonces a seguir la flecha** hacia los demás checkpoints.



PRUEBA AAA-2

Tiempo límite ....2:42 min.
Tiempo de Hank...........1:28 min.

Algo más complicada de lo habitual, pero **la superarás en cuanto conozcas las pautas que sigue cada guardia**. Escóndete en el primer pilar de la izquierda, estrangula al guardia que vendrá hacia ti y vuelve a esconderte en el mismo sitio. Los tres restantes se reagruparán en el centro. Cuando estén de espaldas entre sí, estrangula rápidamente al de la izquierda y vuelve a esconderte. Acaba con los dos restantes cuando vuelvan a estar de espaldas entre sí y ya está, sencillo, ¿no?

PRUEBA AAA-3

Tiempo límite ....1:30 min.
Tiempo de Hank...........1:10 min.

Para superar el tiempo de Hank en esta prueba **deberás utilizar todas tus armas adecuadamente, lo que te hará perder algunos segundos mientras las seleccionas.**
Empieza con el **lanzamisiles** para los soldados del pasillo del fondo. Usa **granadas** para los del montículo central y sigue con la **ametralladora** y la **escopeta** según la distancia a la que estén los enemigos. **Rueda para evitar sus granadas** y acaba con los últimos usando la pistola normal si no te queda munición de otra cosa.



PRUEBA AAA-4

Tiempo límite ....2:55 min.
Tiempo de Hank...........1:21 min.

La forma más rápida de superar este nivel es disparando a bocajarro a todos los malos que veas con la escopeta.
En la primera zona sube directamente, aniquila a todos y retrocede para eliminar al de abajo en la escalera. En la sección siguiente, baja y dispara a los cuatro malos cuando estén juntos. Acaba la prueba con la ametralladora sin complicarte demasiado la vida.

LICENCIA ESTRELLA

A la derecha de las taquillas en las que has recogido las armas del juego, verás una **taquilla con una estrella dibujada**. Cuando te hayas pasado el juego una vez podrás abrirla. Para ello necesitarás **250 puntos de táctica** y haber superado todas las pruebas de LEILA en la partida anterior mejorando los récords de Hank. ¡Ah, y sin haber matado a demasiadas ratas!

JACK WADE EL INTERNAUTA

Si te parece poco haber superado el juego y haber batido todos los récords de Hank, **todavía puedes superar unos cuantos retos nuevos**. Para ello, simplemente **inscríbete como agente de la ACN en la página web de *Head Hunter*** e intenta completar las pruebas de realidad virtual que encontrarás para obtener tus Licencias. Apunta, apunta:
http://www.anticrimenetwork.com/



STATE OF EMERGENCY

Ante las protestas populares, la Corporación ha asumido el control del país, decretándose el Estado de Emergencia. Policías, bandas callejeras, inocentes que huyen despavoridos, grupos privados armados hasta los dientes y tú mismo, formáis parte del gran juego. ¿Quieres sembrar el caos? Pues sigue los consejos de esta guía.

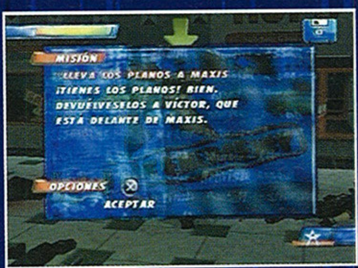
LOS MODOS DE JUEGO

Nada más empezar podrás encontrar **dos modos de juego: Revolución y Caos**. Éste último a la vez te permitirá disfrutar de varios **submodos adicionales**, unos abiertos desde el principio y otros que deberás descubrir a medida que avanzas en la aventura.
A continuación **te ofrecemos el modo de descubrir todos estos niveles** y, además, los que te puedes encontrar en cada uno de ellos.

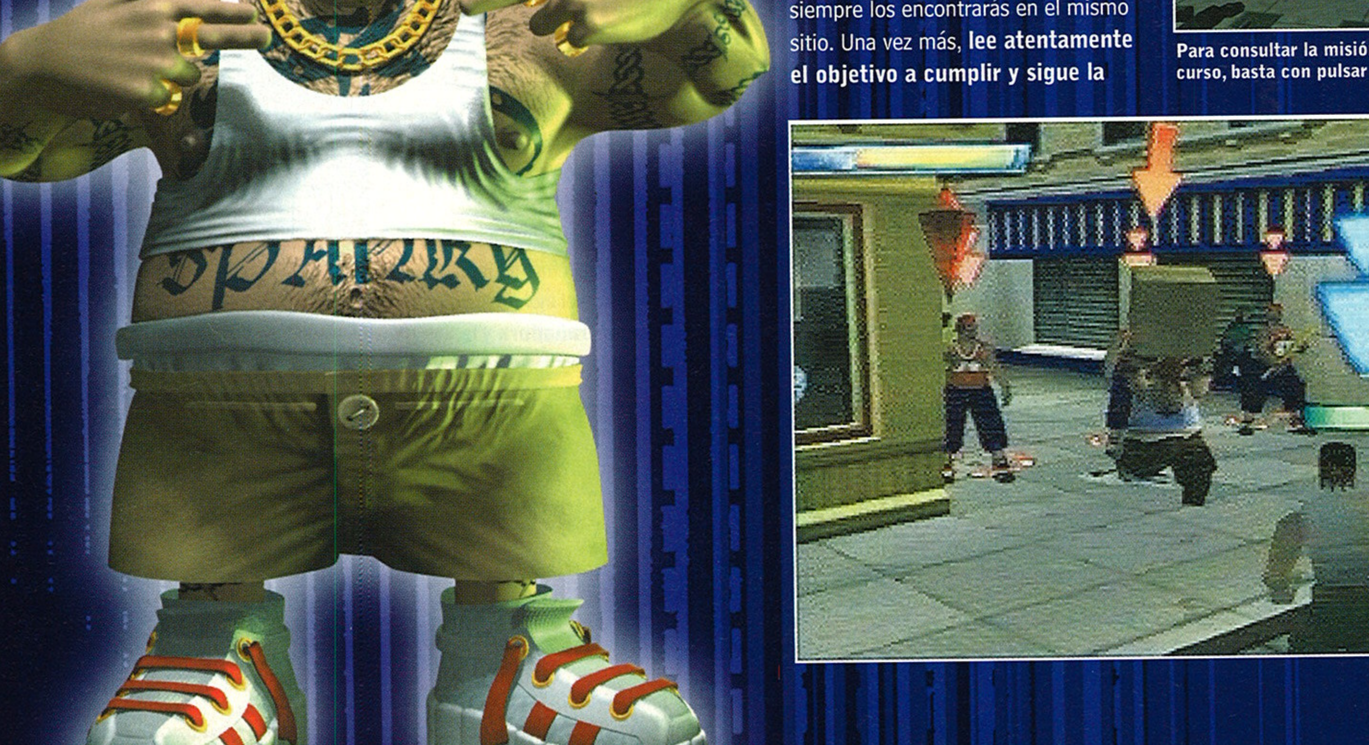
A. Modo Revolución:
Este modo de juego se caracteriza porque **el objetivo será cumplir una serie de misiones que te ordenará el jefe de la banda para la que trabajas.** Empezarás en el escenario principal, en el **Centro Capitol City**, sin los demás escenarios disponibles. Para llevar a cabo las misiones, nada más sencillo que **seguir la flecha** que aparece en la parte superior de la pantalla, la cual **cambiará de color** según el tipo de misión a realizar. El consejo más útil que podremos ofrecerte para llevar a cabo con éxito estas misiones es que **corras hacia la dirección en la que indica la flecha y que no te preocupes por las armas**, ya que cuando realmente hagan falta, el jefe de la banda te las facilitará. Una vez hayas cumplido todos los objetivos en este nivel, aparecerá disponible un **nuevo personaje (Spanky) y el siguiente escenario**.
En **Chinatown,** serán **varios tipos de misiones** las que tendrás que realizar, de modo que **tendrás que buscar continuamente a los cabecillas de la banda**. Aún así, siempre los encontrarás en el mismo sitio. Una vez más, **lee atentamente el objetivo a cumplir y sigue la**

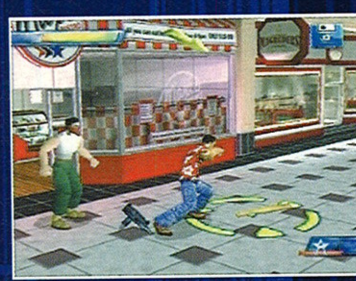


En Revolución tenemos que cumplir una serie de misiones por cada escenario.



Para consultar la misión que tenemos en curso, basta con pulsar el botón Start.




En determinadas ocasiones, el jefe de la banda te dejará un arma a sus pies.



Reserva la munición para los objetivos fundamentales, porque es muy escasa.



En el modo Caos tienes un límite de tiempo para superar el récord de puntos.



A medida que superes el récord total del nivel, accederás a nuevos modos.

flecha hasta el lugar donde llevarla a cabo. Igualmente, **las armas te las facilitarán los jefes de la banda**, aunque en esta ocasión aparecerán más fácilmente por las calles de la ciudad. Así **podrás cambiar de arma** si ves alguna que te guste más.

Al terminar las misiones de este nivel, podrás descubrir el **siguiente escenario y al siguiente personaje (Freak)**.

En el Lado Este, las misiones serán más complicadas, pero supuestamente ya estarás lo suficientemente entrenado como para llevarlas a cabo con éxito. **Habla con los jefes de la banda** que hay en los distintos rincones de la ciudad y cumple los objetivos con éxito.

Recuerda que las armas no sólo las encontrarás en el nivel, si no que **dependiendo de determinadas misiones, el jefe de la banda te facilitará las que crea conveniente para cada ocasión**.

Al superar este nivel, aparecerá disponible el **último personaje oculto (El Toro) y el último escenario del juego**.

En esta ocasión, podrás demostrar todo lo que has aprendido en el escenario de Central Corporación, pero en esta ocasión **no recibirás nada a cambio**, tan sólo el placer de haberte acabado la aventura en este modo de juego... ¡porque todavía hay más!

B. Modo Caos:

En este modo de juego **lo más importante es el tiempo y las armas. Tendrás que superar los récords preestablecidos en cada submodo dentro de Caos para poder descubrir alguno de los secretos**, pero vamos por orden. Lo primero que tendrás que hacer, antes de entrar en el modo de juego deseado, es **elegir personaje y escenario**. Una vez tengas ambos podrás encontrar en el menú de cada escenario **tres modos de juego: Caos, Tiempo fijo 3 minutos y Tiempo fijo 5 minutos**. Aparte aparecerán no disponibles **otros 3 modos: Último clon en pie, Elimina clon en tiempo y Tiempo ilimitado.**

En cuanto al primer modo, Caos, según vayas superando el récord de puntos de cada escenario aparecerá disponible el siguiente nivel, es decir, que **tendrás que superar el escenario Centro Capitol City para abrir el de Chinatown**, y así sucesivamente hasta abrir el último escenario, Centro Corporación.

Una vez hayas superado el modo Caos en los cuatro mapas del juego aparecerá disponible la opción de **Tiempo ilimitado** para los cuatro escenarios.

Para abrir los otros dos modos de juego, tendrás que superar los récords de los tres modos principales, esto es, **tendrás que quedar el primero en el modo Caos, Tiempo fijo 3 minutos y Tiempo fijo 5 minutos** en cada uno de los escenarios para abrir los modos Último clon en pie y Elimina clon en tiempo. A diferencia del modo Tiempo ilimitado, tendrás que superar los récords en cada uno de los escenarios para poder abrirlos.

Para conseguir puntos, no sólo tendrás que eliminar a los malos o destrozar edificios y mobiliario urbano; además, podrás realizar misiones puntuales que aparecerán según avances en el escenario. Podrás consultarlas pulsando el botón Start. Cuando realices una, tardará un poco en aparecer la siguiente y normalmente los puntos por realizar estas misiones son bastante elevados, así que aprovecha bien todas estas misiones para sacar puntos. Verás que en algunas ocasiones, están chupadas. ¡¡Buena suerte!!

→ Los récords

A continuación te ofreceremos el listado con los récords de cada modo en cada escenario:

1. Centro Capitol City:

- Caos: **250000**
- Tiempo fijo 3 minutos: **100.000**
- Tiempo fijo 5 minutos: **150.000**
- Último clon en pie: **6 min. 30 seg.**
- Elimina clon en tiempo: **170**
- Tiempo ilimitado: **1.000.000**

2. Chinatown

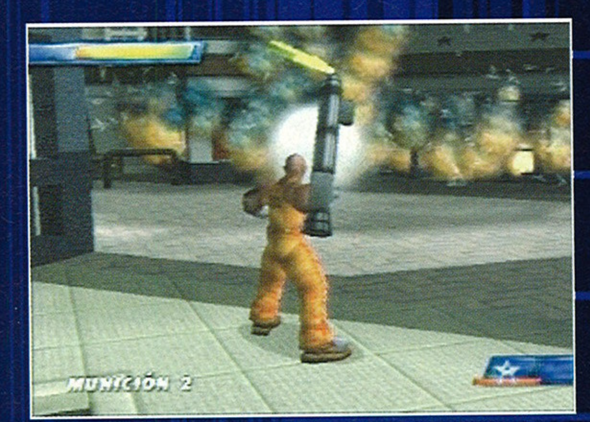
- Caos: **500000**
- Tiempo fijo 3 minutos: **150.000**
- Tiempo fijo 5 minutos: **200.000**
- Último clon en pie: **7 min.**
- Elimina clon en tiempo: **140**
- Tiempo ilimitado: **1.200.000**

3. Lado Este

- Caos: **1.000.000**
- Tiempo fijo 3 minutos: **150.000**
- Tiempo fijo 5 minutos: **250.000**
- Último clon en pie: 5 min. **30 seg.**
- Elimina clon en tiempo: **190**
- Tiempo ilimitado: **2.000.000**

4. Central Corporación

- Caos: 1500000
- Tiempo fijo 3 minutos: **200.000**
- Tiempo fijo 5 minutos: **300.000**
- Último clon en pie: **14 min.**
- Elimina clon en tiempo: **130**
- Tiempo ilimitado: **2.000.000**



Si quieres conseguir puntos rápidamente en el modo Caos, lo mejor es hacerse con un bazooka y destruir los edificios.



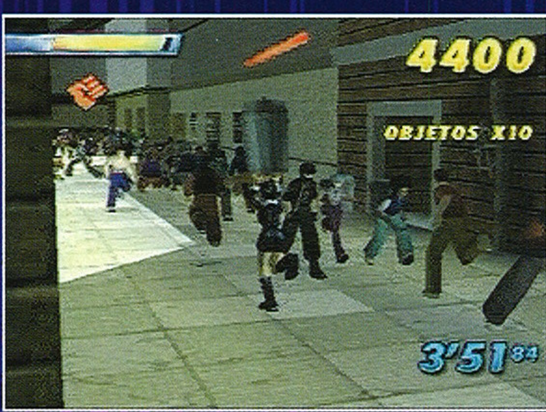
Si acabas con un guardia, lo más normal es que vengan más, algo que te proporcionará más puntos, vida y tiempo.

LOS PERSONAJES Y SU CONTROL

Nada más empezar el juego **encontrarás disponibles tan sólo dos personajes de los cinco que hay en total: Mc Neil y Libra.** Escoge el que más te guste e investiga por los modos de juego para descubrir a los demás.
Los otros tres personajes que faltan aparecerán si juegas en el **modo Revolución**. Tendrás que completar todas las misiones de los distintos escenarios para que aparezca disponible el personaje en cuestión. De este modo, el primero, **Spanky, estará disponible cuando consigas terminar todas las misiones del escenario Centro Capitol City.** Tendrás que salir al menú principal para verle como personaje disponible. El segundo de los personajes ocultos, **Freak, estará disponible cuando consigas llevar a cabo con éxito las misiones del escenario Chinatown.** Y el tercero, **El Toro, aparecerá cuando finalices las misiones del escenario Lado Este**. En el último de los escenarios, en Central Corporación, no aparecerá ningún personaje extra.
Podrás controlar a todos los personajes del mismo modo y **sólo cambiará, en alguno de ellos, el golpe especial**. Seguidamente te explicaremos las **opciones de control** que ofrece el juego para que lo tengas en cuenta a la hora de enfrentarte contra los soldados de la corporación y las distintas bandas. Lo primero que debes saber es que podrás mover al personaje en cuestión con el stick izquierdo (recuerda que es analógico, de modo que, dependiendo de la fuerza con que lo manejes, el personaje andará o correrá). **Para conseguir que vaya más rápido durante unos segundos, presiona el botón R2**. Suelta el botón y vuelve a presionar hasta que se canse de nuevo para moverte más deprisa por todos los escenarios, que como comprobarás, son bastante grandecitos .



Manteniendo pulsado el botón R1, conseguirás desplazarte lateralmente, una técnica ideal para disparar a un grupo.



Cuando tengas un objetivo, fíjate bien en la flecha y sigue el camino que indica para llegar rápidamente a él.

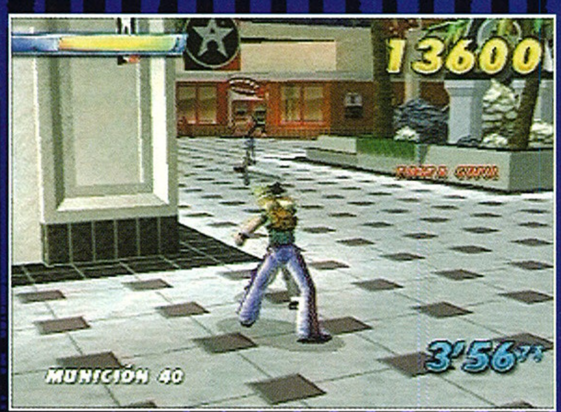

Spanky estará disponible al superar todas las misiones del primer escenario.



Procura recoger todo lo que dejen tus enemigos, y así recuperarás vida, tiempo...


Si presionas R2 correrás más rápido durante un corto período de tiempo.

Las armas y los objetos de los distintos niveles los cogerás y los soltarás pulsando el ●. Y podrás utilizar el arma u objeto en cuestión pulsando el botón ✖. Si llevas algún objeto a cuestas (por ejemplo, para determinadas misiones del modo Revolución) podrás golpear con el botón ■, ya que si utilizas ● lo dejarás y si pulsas ✖ lo tirarás.
Si no llevas ningún arma y los soldados o las bandas callejeras se echan encima de tu personaje, podrás defenderte con los siguientes botones: ✖ para dar puñetazos, ■ para dar patadas y ▲ para realizar el golpe especial que tiene cada personaje, y que por lo general es distinto en cada uno de ellos.
Por lo que se refiere a las **cámaras**, **podrás utilizarla manualmente** con el stick derecho **o centrarla automáticamente** detrás del personaje con los botones R1 o L1. Además, **podrás fijar la cámara presionando R1** mientras te mueves, con lo que bloquearás el giro del personaje y posibilitarás el disparo con desplazamiento lateral. Este modo **será muy útil si lo que quieres es eliminar a un grupo numeroso de enemigos**, alejándote lo necesario para tenerlos a todos en el punto de mira y disparar mientras te mueves a izquierda y derecha.
Por último, con el botón de dirección ↑ **podrás accionar el mapa del escenario** en el que te encuentres para situarte en las calles y localizar a todos los miembros de las bandas (en el modo Revolución).



El segundo personaje oculto, Freak, estará disponible en todos los modos de juego cuando superes las misiones de Chinatown.



El Toro, el último personaje oculto, aparecerá cuando superes todas las misiones del escenario Lado Este.

LOS ESCENARIOS

El juego está compuesto de cuatro escenarios: Centro Capitol City, Chinatown, Lado Este y Centro Corporación. Cada uno de ellos tiene peculiaridades distintas que deberás tener en cuenta. Así, lo primero que deberás saber es que no aparecerán todos disponibles nada más empezar el juego, si no que **se irán abriendo según vayas pasando las misiones en el modo Revolución o** los distintos modos de juego en **el modo Caos**.

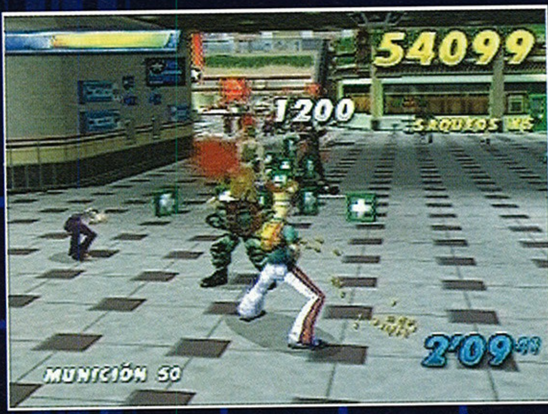
El primero que aparecerá siempre disponible es el **Centro Capitol City**. Se caracteriza por ser un **centro comercial** y lo más destacable es que podrás encontrar **escaleras mecánicas** que te llevarán a un piso superior pero no todas van al mismo sitio, es decir, que la segunda planta del centro comercial está cortada en varias zonas, algunas muy pequeñas en las que no encontrarás nada más que los baños y otras más amplias que te llevarán a distintas partes del escenario.

También encontrarás un **garaje** en el que habitualmente **podrás recoger varios tipos de armas**, casi siempre las mismas, y una especie de **túnel** en el que también podrás recoger buena cantidad de armas. Recuerda que las armas aparecerán disponibles en el modo Caos, ya que en el modo Revolución aparecerán según las vayas necesitando.

Cuando consigas pasar el primer escenario en el modo de juego que hayas escogido, aparecerá disponible el **mapa de Chinatown**. Se trata de un **escenario al aire libre** y puede que lo más difícil sea situarte en esas calles tan estrechas, pero para eso tienes un mapa ¿no? **Las armas más potentes las encontrarás normalmente en la parte superior derecha del mapa, en los jardines, y en la calle principal a la izquierda del mapa.**

En cuanto al **escenario de Lado Este** aparecerá cuando acabes el nivel de Chinatown en el modo de juego que hayas escogido. Este escenario también es al aire libre y se caracteriza por tener un **mayor número de soldados** de la Corporación mejor armados. El mapa se divide en **dos grandes zonas**, izquierda y derecha, con calles bastante amplias donde te perderás con mucha dificultad. Encontrarás fácilmente las armas nada más empezar el nivel en la calle principal de la derecha; además, podrás dirigirte a la zona de la **gasolinera** en la parte más a la derecha del mapa y en la entrada del edificio de la Corporación.

Por lo que se refiere al último escenario, **Central Corporación**, tendrás que tener en cuenta que no sólo encontrarás **calles estrechas**, sino que podrás ver distintas **escaleras mecánicas** que te llevarán a zonas distintas del mapa donde no podrás acceder por las calles principales (para no perderte te aconsejamos que antes de hacer nada, recorras el escenario para familiarizarte con él). Las armas podrás encontrarlas en las aceras de las calles, al lado del Museo de la Corporación y en los pasillos interiores de los edificios (te recordarán al Centro Comercial).

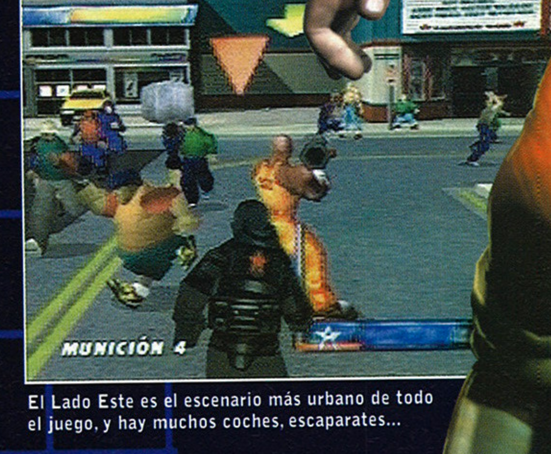


El Centro Capitol City tiene numerosas escaleras mecánicas, un parking y grandes pasillos para provocar el caos.



Chinatown es como las típicas barriadas chinas que aparecen en las películas, y tiene muchos comercios, calles anchas...


La Central Corporación recuerda un poco al centro comercial, ya que hay muchas escaleras mecánicas y espacios abiertos.



El Lado Este es el escenario más urbano de todo el juego, y hay muchos coches, escaparates...

LAS ARMAS


Mobiliario



Hacha


Bate de Béisbol

Al iniciar el juego, el personaje que hayas escogido no portará ningún arma, tendrá que recogerla en el escenario en el que se encuentre. Te ofreceremos un listado con cada una de ellas y con sus utilidades.

Mobiliario urbano

En cualquiera de los escenarios del juego encontrarás objetos en la calle con los que atacar a los enemigos y romper ventanas (puedes hacer combos para conseguir puntos). **Al acercarte a estos objetos, un círculo los marcará para que los puedas coger.** Los objetos más frecuentes serán papeleras, cajas, bancos, sillas, mesas, cubos de basura, etc. Con ellos puedes eliminar a la mayoría de los enemigos de las bandas y romper escaparates; aunque para deshacerte de los soldados de la corporación necesitarás algo más contundente.

Porra

Las llevan los soldados de la Corporación y aparecerán disponibles en algunas zonas de los escenarios en el modo caos. Este arma **no es muy potente**, aunque te será de gran ayuda cuando no encuentres un arma de fuego cerca.

Partes del cuerpo

Las partes del cuerpo, **brazos, piernas y cabezas**, aparecerán como opción para golpear al enemigo **cuando hayas utilizado el hacha en algún enemigo o cuando hayas utilizado un arma tan potente** como para que la explosión separe el cuerpo, como la escopeta, el lanzaproyectiles o las granadas.

Hacha

Encontrarás este arma en cualquier escenario como **arma disponible desde el principio**. No es que sea un arma muy potente, pero "corta" con bastante precisión. Es el mejor instrumento **para atacar por la espalda**. Además, es el arma escogida por alguna de las bandas callejeras, de modo que cuando elimines a alguno la podrás recoger tú.

Cuchillo

Sólo aparecerá disponible **cuando te deshagas de algún miembro de la banda que lo utilice** como arma. Tiene la misma potencia y utilidad que el hacha.

Bate de béisbol

También es el arma de algunas bandas callejeras y aparecerá con frecuencia en cualquier escenario. Puede que te saque de un apuro en un momento determinado, pero nada más. **Es más potente que la porra, pero menos práctica que el hacha o la espada.**

Espada

La encontrarás en cualquier escenario, y sin duda **es mucho más potente que las mencionadas antes**. Aún así, es más cómodo y menos peligroso atacar a distancia.

Spray irritante

El spray irritante no eliminará a ningún enemigo, simplemente los distraerás un poco mientras escapas o buscas un arma mejor. **Cuando te encuentres rodeado te será muy útil**, ya que te permitirá huir mientras todos se tapan los ojos.

Tazer

Si sometes al enemigo a una carga elevada del tazer conseguirás acabar con él, pero **si sólo le das un toque, permanecerá inconsciente unos segundos** para luego volver a por ti.

Pistola

No será muy efectiva contra los soldados de la Corporación y los guardaespaldas ni con los miembros de varias bandas. Aún así, con algunos de ellos sólo gastarás dos balas.

Uzi

Es una de las metralletas que encontrarás en cualquiera de los escenarios; también será una de las armas que te darán los jefes de las bandas en el modo Revolución. **Es una de las mejores armas para utilizar a distancia** y será muy útil a la hora de eliminar a un número elevado de enemigos.

Escopeta

Aunque **sólo dispara una vez**, es muy efectiva contra todos los enemigos, sean soldados o sean jefes de bandas callejeras. Se trata de un **arma de gran potencia**, de modo que no desperdicies sus balas.

AK47

Es una de las armas que más utilizarás en el modo Revolución. Será **muy útil para los ataques a distancia** y para destrozar coches. Tampoco serán muy generosos con las balas, de modo que utilízalas bien.

M16

Es de gran calidad en los ataques a distancia, y tiene bastante potencia a la hora de hacer explotar coches y camiones. Además, podrá ser **muy efectiva a la hora de enfrentarte a un grupo elevado de enemigos.**


M16


Partes del cuerpo


UZI

Mini pistola
Intenta no malgastar la munición y utilízala para destrozar tiendas, hacer saltar por los aires coches o superar con éxito a alguna de las misiones del modo Revolución. No será una de las armas que aparezca más fácilmente en el modo Caos, de modo que **aprovecha la ocasión cuando te la encuentres** para batir los récords.

Lanzallamas
Es el mejor arma para destrozar coches y para escapar de zonas en las que te tengan rodeado, pero ten cuidado o tu personaje será también dañado con el chorro de fuego que desprende el arma.

Lanzagranadas
No es demasiado buena para el modo Caos, a no ser que una de las misiones requiera deshacerte de un número elevado de soldados. Puedes intentar lanzar la granada sobre el grupo, pero cuando se den cuente, los soldados correrán tras de ti y la granda explotará sin nadie a quien dañar. Es un arma **muy buena para destrozar tiendas, coches y entradas a edificios**.

Gas lacrimógeno
Será **imprescindible para algunas misiones**. Tendrás que tener cuidado, porque **si tu personaje inhala el gas venenoso no será capaz de coger ningún arma y además soltará la que tenga en ese momento**. Claro que el mismo efecto causará a los enemigos.

Lanza proyectiles
Con el lanza proyectiles serás capaz de destrozar edificios enteros, tanques, coches de un solo golpe, en fin, que será **una de las armas más útiles en el modo Caos** para conseguir una cantidad bastante elevada de puntos. Además, eliminarás a pelotones enteros de la Corporación sin ningún tipo de problemas, así que si consigues hacerte con este arma, procura no soltarla por nada del mundo.


Lanzagranadas



Cocktail Molotov

Granada
Provocará una pequeña explosión capaz de destrozar cristales, mobiliario urbano, enemigos, etc. **Igual que el lanzagranadas**.

Cocktail molotov
Provocará una explosión de fuego que no sólo quemará a enemigos, sino que hará estallar los escaparates de las tiendas y conseguirá romper algún coche que otro.

LOS TRUCOS

Para que te sea más llevadero el juego o para impedir que te quedes atrapado en ningún escenario, te aportamos una serie de trucos que te harán totalmente intocable. Puedes probar a meterlos casi todos en un mismo nivel, verás como ya no parecerá nada difícil superar misiones y conseguir puntos:

Para ser invencible: este será uno de los trucos más útiles que tendrás la oportunidad de disfrutar en el juego; sobre todo a la hora de enfrentarte a determinadas misiones del modo Revolución y cuando superes los 200,000 puntos en el modo Caos. Para ello, **pulsa L1, L2, R1, R2, ✖** mientras estás jugando en cualquier modo de juego.

Para conseguir tiempo ilimitado: este truco sólo funciona en el modo Caos (ya que en Revolución no hay tiempo). Te será muy útil para conseguir puntos a tus anchas sin necesidad de preocuparte del segundero que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla. **Pulsa L1, L2, R1, R2, ●** mientras te encuentras en el escenario jugando y conseguirás congelar el tiempo.

Para conseguir munición infinita: junto con el de invulnerabilidad, este será el truco que más te servirá en todas las misiones y en cualquier modo de juego. Pulsa **L1, L2, R1, R2, ▲** y conseguirás que no se agote la munición de ninguna de las armas que escojas en el escenario. Sin embargo, este truco no funcionará para determinadas armas, como es el caso del lanza proyectiles, el lanzagranadas y los objetos de un solo uso (cocktail molotov, granadas, etc).

Para pasar de misión: este truco sólo funciona en el modo Revolución y te permite cambiar de misión si alguna no te convence o si la ves demasiado complicada. Podrás repetir el truco cuanto veces sea necesario, incluso puedes pasarte el nivel entero introduciendo la combinación sin parar. Para ello colócate al lado del jefe de la banda y habla con él para que te mande las misiones, después **pulsa ← (x4) y ▲**. Vuelve a hablar con él para que te mande la siguiente misión.

Para conseguir fuerza en los puñetazos: este truco te permitirá decapitar al enemigo con tan sólo un puñetazo. Es una buena fórmula para eliminar a los soldados de un solo golpe y sin necesidad de gastar munición. Para activar el truco, introduce la siguiente combinación que te damos: **L1, L2, R1, R2, ■**

Para que el personaje se haga pequeño: si quieres pasar un buen rato viendo a tu personaje del tamaño de un ratón haciéndole la vida imposible a los demás, no tienes más que **pulsar R1, R2, L1, L2, ✖** mientras estás jugando para ver a tu personaje enano.

Para que el personaje se haga gigante: si quieres ver a tu personaje con un tamaño considerable, tan sólo **tendrás que introducir R1, R2, L1, L2, ▲** y podrás disfrutar de unas vistas maravillosas desde las alturas.

Para volver a la normalidad: si te cansas y quieres que el personaje vuelva a su estado normal, **presiona los botones R1, R2, L1, L2, ●**.

Para mejor puntuación: con este truco verás aumentado el número de puntuación en cuanto a los saqueos que realices; podrás dedicarte más a romper escaparates que a eliminar soldados de la Corporación; incluso verás más gente saqueando las tiendas, lo que te proporcionará mayor sensación de locura. Tan sólo **tienes que introducir R1, L1, R2, L2, ▲** para ponerlo en marcha.



Munición infinita


Gigante



Vida infinita



Fuerza en los puños

GUÍAS TOTALES

[para tus juegos favoritos]

- Max Payne
- Jak & Daxter
- Moto GP 2
- Half-Life
- ICO
- Tony Hawk´s Pro Skater 3
- Dead or Alive 2
- Operación Winback
- Bloody Roar 3
- The Bouncer
- Paris-Dakar
- Crash Bandicoot
- Esto es fútbol 2





Soluciones Completas

para los 13 mejores juegos del momento

[30 DE ABRIL A LA VENTA]

Rayman Rush

El "hermanito" de Rayman M

Tras el lanzamiento de *Rayman M* en PS2, Ubi se prepara ahora para ofrecernos una versión para PSOne, *Rayman Rush*, que sigue la estela del original, pero centrándose en las carreras, su faceta más divertida.

Así pues, preparaos para competir en alocadas carreras a pie utilizando las habilidades típicas de Rayman, como saltar, planear o trepar, para superar los obstáculos que proponen la docena de circuitos de los que consta el juego. Además de las obvias diferencias técnicas con *Rayman M*, en *Rayman Rush* sólo competiremos contra un oponente, aunque podremos usar el disparo para atontarle unos segundos, además de para accionar interruptores y así alterar el escenario y sus trampas.

En cuanto al apartado gráfico, os podéis figurar que queda muy deslucico al lado del de PS2. Niebla cmnipresente, popping, algunas ralentizaciones y otras cosillas más nos quitan las ganes de disfrutar de los cinco modos de juego que tiene cada pista (que tampoco son muy difíciles de completar, por cierto).

Al igual que en su "hermano mayor", la verdadera gracia de este título está en el modo Multijugador. Lamentablemente, en *Rayman Rush* sólo pueden competir dos jugadores. Además, la velocidad del juego se resiente bastante en este modo y la cámara a veces hace cosas raras, dos defectos que están más disimulados si jugamos en solitario.

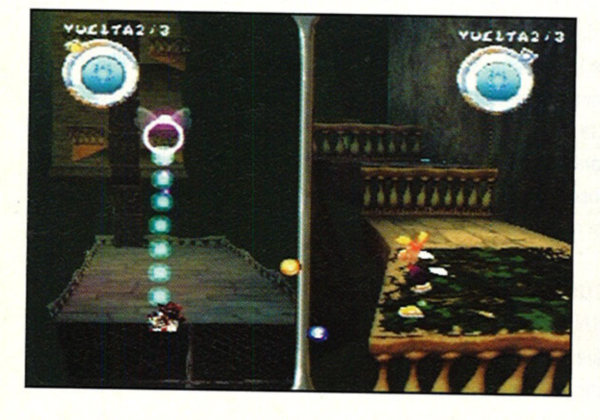
En fin, que en *Rayman Rush* vamos a encontrar el concepto de carrera de *Rayman M* pero muy deslucido, tanto técnicamente como a la hora de jugar. Pero si te gustó el de PS2 y no tienes todavía la consola...



Podremos elegir entre 8 personajes del universo del héroe de Ubi Soft.



Como novedad con respecto a *Rayman M*, esta vez sí podremos disparar a los oponentes.







Alfred Chicken

Sony • Plataformas
Inglés • 1 jugador • + 3 años • 29,99 €.
Memory Card (1 Bloque) • Dual Shock

Es una lástima que los últimos coletazos de PSOne nos deparen juegos como este *Alfred Chicken*, un título completamente antediluviano protagonizado por un simpático pollo que ya hizo sus pinitos consoleros en Super Nintendo. Su tardío salto a los 32 bits de Sony no puede ser más limitado. Concebido como un plataformas a la antigua usanza, *Alfred Chicken* nos propone atravesar multitud de escenarios llenos de plataformas y enemigos usando las habilidades de Alfred. Hay que dejar claro que, aunque el personaje es poligonal (al igual que parte de los fondos) estamos ante un planteamiento en 2D que más bien pertenece a otra época. Su extrema pobreza visual (con limitadas animaciones, fallos de clipping, etc.), sus machacantes melodías y su monótono desarrollo hacen de él una opción muy poco recomendable a estas alturas. Además, su escasa dificultad sólo le hace indicado para los "peques". PSOne no se merece juegos de esta calaña.

VALORACIÓN. Con un apartado técnico paupérrimo y un desarrollo facilote y simplón, *Alfred Chicken* no puede compararse a los grandes del género.





Como podéis ver, el apartado gráfico de *Alfred Chicken* es extremadamente pobre.



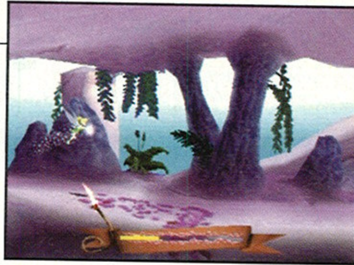
Peter Pan en el País de Nunca Jamás

Sony • Plataformas
Castellano • 1 jugador • + 3 años • 29,99 €.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Aprovechando el próximo lanzamiento de la nueva película de Peter Pan, Sony nos trae a PSOne toda la magia de este niño que no quería crecer en un título de corte descaradamente infantil por su sencillo planteamiento y escasa dificultad. Concebido como un plataformas al uso (aunque hay que tener en cuenta que los personajes pueden volar), este *Peter Pan* también guarda algunas sorpresas en forma de dosis "aventurera" (deberemos abrir puertas, conseguir armas... incluso podremos comprar ítems), pero todo bastante "sencillote". Tanto como sus fondos, que aunque son bastante coloristas resultan muy básicos y tan chapados a la antigua como su desarrollo, en 2D. Menos mal que con los personajes se han esmerado un poco más, al igual que con la música, con melodías basadas en los temas del clásico de Disney. Además, está doblado. En fin, que estamos ante un título muy infantil que no llega a las cotas de calidad de otros juegos.

VALORACIÓN. La simpatía general que destila le permite llegar al aprobado, porque ante los "pesos pesados" del género, *Peter Pan* tiene poco que hacer.





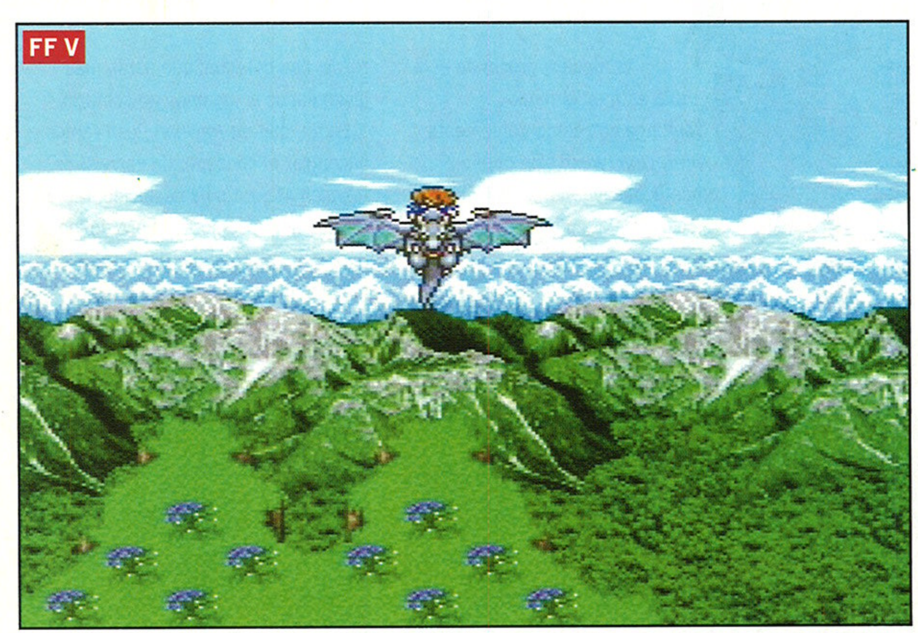
En algunas fases, Peter Pan cederá todo el protagonismo a la singular Campanilla.



Final Fantasy Anthology

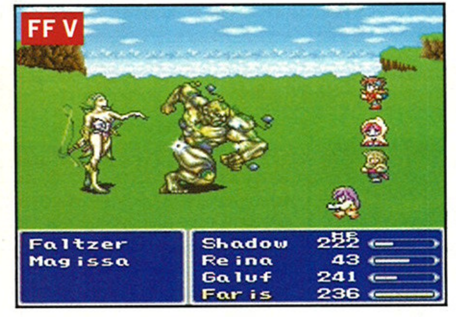
Los juegos que cambiaron el rol

Pide un deseo. ¿Poder jugar por fin a dos mitos del rol como *Final Fantasy IV* y *V*? Sony te lo ha concedido, aunque de nuevo tengas que echar mano al diccionario de inglés...



La evolución gráfica entre los dos juegos es evidente. Con *FFV*, Square marcó un hito en Super Nintendo gracias a un detalle gráfico raras veces visto hasta ese momento, que utilizaba dos planos de scroll y una técnica de rotación de pixels, el modo 7.





Casi por sorpresa llega a España *Final Fantasy Anthology*, una recopilación del cuarto y quinto capítulo de la famosa saga de Square, que para aquéllos que no lo sepan, sólo aparecieron en Japón para Super Nintendo. Estos dos míticos títulos reinventaron los videojuegos de rol a principios de los noventa y marcaron el camino que seguiría el género y la serie, algo que por fin vamos a poder descubrir por nosotros mismos, aunque sea en inglés.

SQUARE NO HA TOCADO UN PÍXEL de los juegos, lo que mantiene intacto el encanto de los originales. Pero todo aquél que se decida a comprar *FF Anthology* debe saber que técnicamente estos títulos tienen cerca de diez años. Se trata de conversiones idénticas a los originales, lo que significa gráficos en 2D, personajes "superdeformed" y una calidad sonora inferior a la del CD, a pesar de que las melodías sean maravillosas.

En lo que no se ha perdido ni un ápice es en la jugabilidad y la adicción. Las dos historias, de tintes ecologistas y con los cristales mágicos como uno de los elementos fundamentales, envuelven inmediatamente al jugador. Los mundos a explorar son extensos, las situaciones variadas, y las posibilidades de los combates enormes, gracias a la gran cantidad de hechizos, personajes y habilidades que podemos utilizar. Así, se puede decir que la profundidad de juego sigue siendo superior a la de muchos RPGs actuales.

Además, estos juegos fueron pioneros en su época: *FFIV* fue el primer RPG en el que se dio una importancia capital a la historia, unitaria y coherente, y a un amplísimo catálogo de personajes, que dejaron de ser meros estereotipos para tener personalidad propia. En la jugabilidad, la revolución fue el "Active Time Battle System", que después ha sido seña de

FFIV: adiós a las princesas...

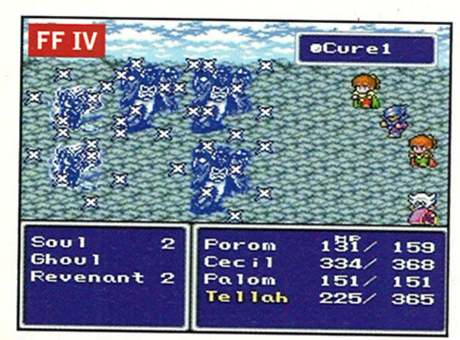
Cecil, caballero oscuro del reino de Baron, debe detener al hechicero Golbez y a la maldad que tras él se oculta. Ésta es, en líneas generales la historia de *FFIV*, el título que enterró para siempre el desarrollo típico de los RPGs, basados en rescatar princesas, y que sentó las bases para las maravillas que Square nos ha regalado en PSOne.



Desde el comienzo del juego, asistimos a dramas que marcarán la personalidad de los héroes.



Las escenas cinemáticas que hacen avanzar el argumento son muy frecuentes (y simples).



Una clave del éxito es dar con la vulnerabilidad de los enemigos. Contra los muertos vivientes, magia de curación.

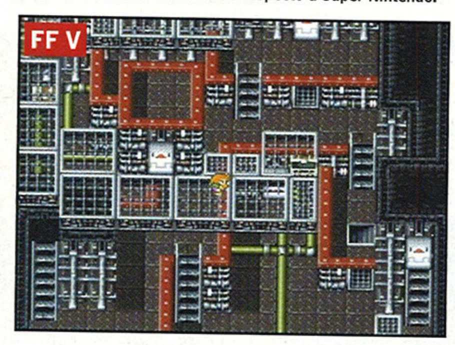


La inclusión de breves vídeos, como intro y final de ambos juegos, es el único cambio con respecto a Super Nintendo.



Algunos de los momentos más duros de *FFIV* son los enfrentamientos con los espíritus elementales. Quizá volver atrás y subir algún nivel más te venga bien.







La utilización de vehículos para desplazarnos por los mapas ya estaba presente desde anteriores capítulos de la serie. Aquí volamos a lomos de un dragón.

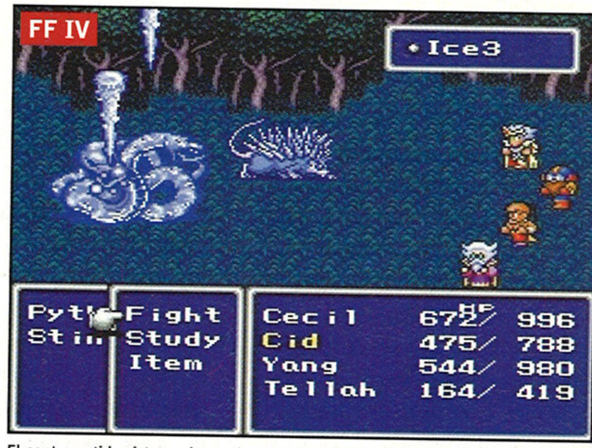
identidad de la saga. En este sistema, los malos no esperan a que finalice nuestro turno para actuar, lo que hace los combates mucho más dinámicos y emocionantes.

CON *FINAL FANTASY V*, SQUARE DEPURÓ aún más la fórmula presentando unos entornos más detallados y variados, y perfeccionando el "Active Time Battle System" con una barra de acción que indica el momento en que los personajes están listos para atacar. Pero la novedad más destacable es que se rescató de anteriores *FF* el sistema de trabajos, ampliándolo de forma considerable y permitiendo al jugador escoger los rasgos fundamentales de cada

FF Anthology supone una inigualable oportunidad de recuperar el pasado de la más carismática saga de rol.

personaje. De esta manera, se compensaba en gran medida la reducción en el número de héroes controlables, ya que en esta entrega, el protagonismo se centró en los 4 elegidos destinados a salvar el mundo. Otro añadido de esta entrega fueron las reliquias mágicas, que se incorporaron al equipo de los personajes junto a las armas y escudos, dotándonos de capacidades especiales. En lo que se refiere a la historia, la trama se hizo más compleja, permitiendo al jugador viajar a través de varios mundos en una larguísima epopeya.

En conjunto, *Final Fantasy Anthology* es una excelente oportunidad que NINGÚN buen aficionado a los juegos de rol debe dejar pasar, y menos si le gusta esta saga. Puede que ambos juegos luzcan un apartado técnico desfasado, pero son dos inigualables aventuras que destacan tanto por sus magníficas historias como por su jugabilidad. La única y verdadera pega es el idioma, detalle que impedirá que muchos puedan disfrutar de uno de los más brillantes fragmentos de la historia de los juegos de rol.



El controvertido sistema de combates aleatorios es un elemento común a toda la saga, aunque en muchas ocasiones podemos escapar en plena batalla.

FFV: el trabajo te hará grande

La gran novedad jugable de *FFV* fue el sistema de trabajos, que presenta un total de 22 profesiones: desde guerrero a bailarín, pasando por ladrones, ninjas, magos, etc. Podemos cambiar el trabajo de los héroes en todo momento, y así aprender las habilidades de diferentes profesiones. Es, en suma, un sistema con infinitas posibilidades.



Un luchador utilizando los poderes de un mago, una de las posibilidades del sistema de trabajos.



Al recoger los fragmentos de los cristales elementales aprenderemos nuevas profesiones.



FINAL FANTASY ANTHOLOGY
Square • Rol

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1**
Precio: **N.D.** — Edad: **N.D.**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 6 — Sonido 7 — Diversión 8

- Son dos juegazos históricos, con el sello de Square. Eso lo dice todo.

- Una vez más, el idioma.
- La realización, de hace una década.

8

Dos grandes RPGs, que por argumento y desarrollo siguen estando entre los mejores, aunque sus gráficos y sonido son de la era de los 16 bits... y en inglés.

Grandia II

Estética clásica para un corazón de puro rol

Los usuarios de PS2 ya no podemos quejarnos de no tener rol de calidad. A los últimos lanzamientos se suma *Grandia II*, dispuesto a enloquecer a los amantes del género en su concepción clásica.



La personalidad de los protagonistas, como el sarcástico Ryudo, está muy trabajada.





Una de las variables a tener en cuenta en los combates es la distancia que separa a nuestros personajes de los enemigos. Así, es posible planificar la batalla para que los héroes se cubran entre ellos.

Pese a que no estuvo traducido, *Grandia* para PSOne se convirtió en un título de culto entre los "roleros", y hoy en día sigue siendo recordado por su original sistema de combate. Ahora llega a PS2 su segunda parte, otro gran juego que no debería pasar sin pena ni gloria, aunque esté en inglés.

Como en otros juegos de rol, los protagonistas de *Grandia II*, Ryudo y Elena, tendrán que realizar un largo viaje a través de un mundo de magia y fantasía para impedir el renacimiento de Valmar, el dios de la oscuridad. En su larga aventura deberán combatir muy a menudo, como sucede en casi todos los juegos de rol, y también explorar unos amplios escenarios tridimensionales.

Hasta aquí, nada demasiado original. Pero lo que distingue a *Grandia II* es su sistema de combate. Para empezar, los enfrentamientos, por regla general, no son aleatorios: vemos a los enemigos y podemos evitarlos. Los combates se desarrollan por turnos, pero por su dinamismo casi parecen en tiempo real. También tenemos multitud de opciones de ataque y defensa, y cada una se ejecuta a velocidad diferente. Por ello, la habilidad del jugador para calcular el "tempo" del combate y atajar o contrarrestar los ataques enemigos es muy importante. Y como además la coordinación entre nuestros personajes es decisiva, el factor estratégico está muy por encima de lo que es habitual en el género.

Pese a esta virtud, *Grandia II* también tiene defectos. Las texturas, el diseño de los personajes y los escenarios son tremendamente simples, y el apartado sonoro se limita a cumplir sin aportar demasiado a la ambientación. Vamos, que técnicamente está anticuado para el actual nivel de los juegos de PS2. Y además, está el eterno problema de la traducción, ya que dominar el inglés es imprescindible para disfrutar la historia.

Puede que *Grandia II* no sea el juego ideal para los que quieran iniciarse en el género, por la profundidad de sus combates, ni de aquéllos que esperan una brillante aventura que exprima las posibilidades técnicas de su PS2, pero su sistema de juego le convierte en una adquisición casi obligada para todos aquellos que presuman de ser buenos aficionados al rol... y que tengan un cierto nivel de inglés.

Evolución a la carta

Podemos utilizar las monedas de magia y la experiencia ganadas en combate para potenciar los ataques o hechizos que deseemos. Además, las magias están contenidas en unos huevos mágicos de diversas clases que podemos intercambiar entre personajes, y será conveniente averiguar para qué clase de magia está mejor dotado cada uno de los héroes.



Cada uno de los personajes está mejor dotado para un tipo de magia.



Puedes potenciar un ataque ya conocido o aprender uno nuevo. Tú decides.







GRANDIA II
Ubi Soft • Rol

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1**

Precio: **59,75 € (9.975 ptas.)** — Edad: **+3**

Memory Card 2 (64 Kbytes) — Dual Shock 2

Gráficos 6 — Sonido 6 — Diversión 7

- Dirigir la evolución de los héroes.
- El sistema de combate.

- Todos a coro: "¡Está en inglés!"
- Técnicamente está muy anticuado.

7

Un RPG poco espectacular, pero genial en su sistema de combate y posibilidades estratégicas. Si te gusta el género y controlas el inglés, lánzate a por él ya.

Police 24/7

Una experiencia diferente

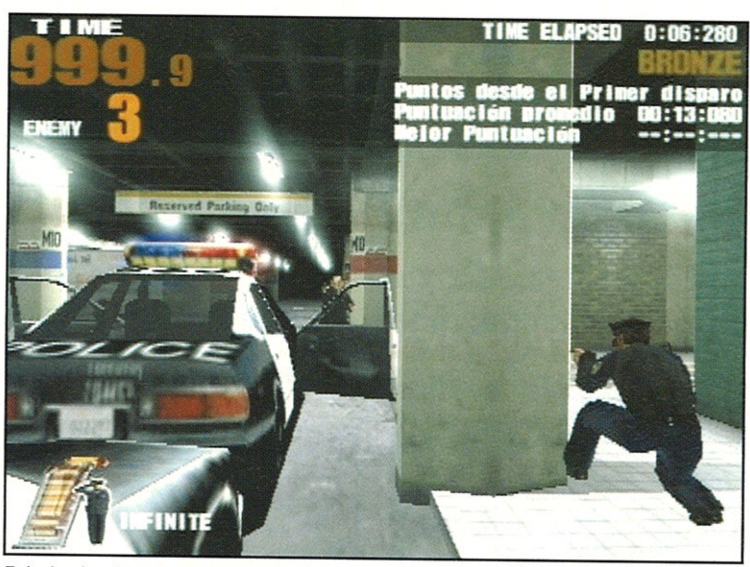
Konami da un giro de tuerca a los arcades de pistola con un título, directamente llegado de las recreativas, que se desmarca del resto gracias al uso de una cámara USB

Los habituales de los salones recreativos recordaréis con toda seguridad *Police 911*, un arcade de pistola en el que adoptamos el papel de un policía y que tiene como principal peculiaridad la inclusión de una cámara que detecta nuestros movimientos, de manera que esquivamos las balas apartando nuestro cuerpo. Pues bien, Konami ha conseguido llevar todo el espíritu de la coin-op a PS2, incluyendo una serie de modos de juego extra.


Aquí tenéis la coin-op en la que se basa *Police 24/7*. El juego conserva el espíritu del original.

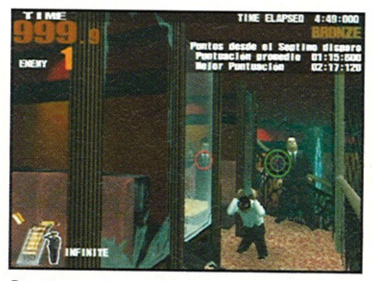
Como es de suponer, la "gracia" de este título viene dada por el uso de la webcam USB. En *Police 24/7* debemos mover nuestro cuerpo tanto para parapetarnos, como para buscar el mejor ángulo de disparo. La webcam USB registrará nuestro movimiento y nos ofrecerá una perspectiva distinta en función de nuestra posición. De esta manera podremos agazaparnos bajo un mostrador para recargar o esquivar las balas enemigas tras una esquina y aparecer en el momento más ventajoso. La cámara, que tenemos que tener nosotros, ya que el juego no la incluye, responde bastante bien, y es la que asegura el máximo realismo y novedad. Y es que, aunque podemos usar los dos sticks del Dual Shock 2 (uno para movernos y otro para el punto de mira), las sensaciones no son las mismas que con la webcam.

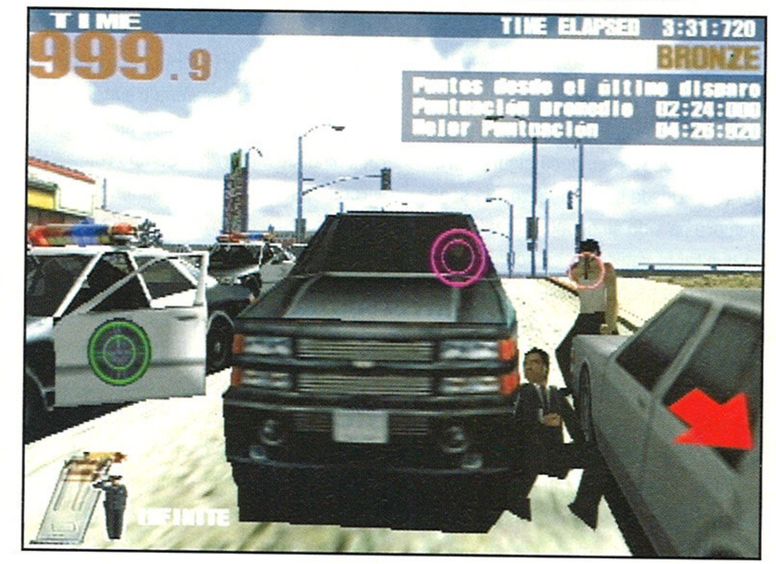
Por lo demás, nos hallamos ante un título gráficamente parecido a la recreativa, y con un apartado sonoro que presenta unas melodías de desigual calidad. Además, contamos con un buen puñado de modos de juego extra, que vienen a paliar la brevedad del modo principal y que cierran un título original y divertido... siempre y cuando te hagas con una webcam.



Todas las situaciones que presenta *Police 24/7* nos harán sentir como un auténtico policía.


Hay fases en las que deberemos ir montados en coche y acabar con los ocupantes de los otros.

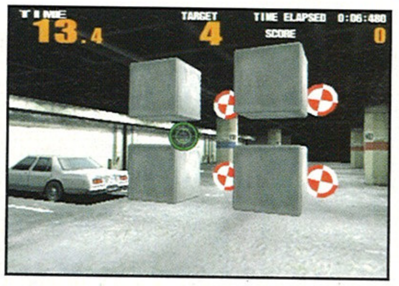

Durante nuestro camino se cruzarán civiles. Mucho cuidado con no darles a ellos...



Modos de juego extra

Junto al modo principal, que ofrece rutas alternativas y se puede jugar en Modo Desafío, *Police 24/7* presenta pruebas extra en forma de minijuegos. Aunque sirven de entrenamiento y son bastante variados (los hay de puntería, de reflejos, de movimiento...), lo cierto es que suelen ser muy fáciles.


En un entorno bastante grande deberemos movernos para evitar que ningún globo toque el suelo.

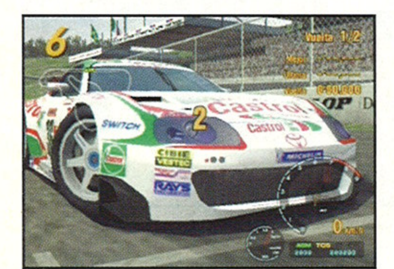

Aquí según nuestra posición tendremos a la vista o no los objetivos a batir, lo que nos servirá para entrenar.



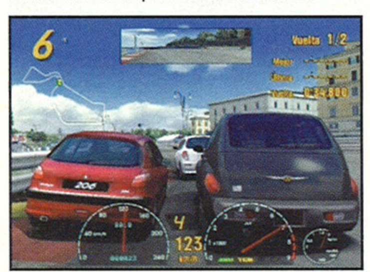
Gran Turismo 3 A-Spec

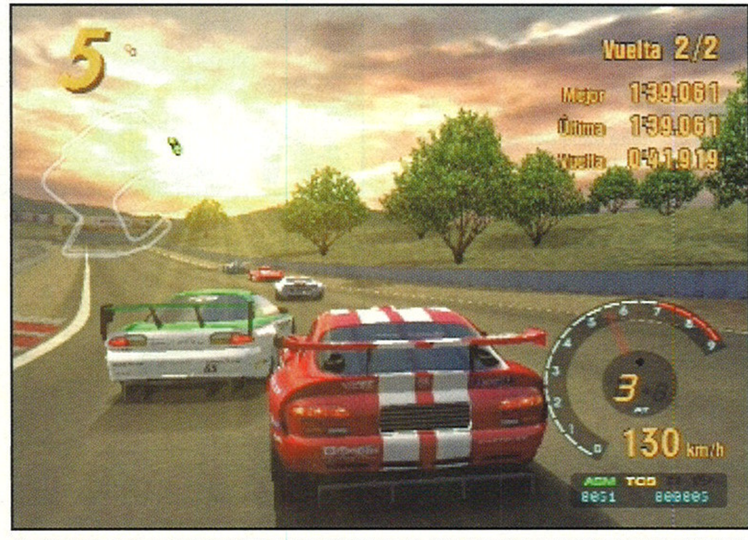
El mejor simulador de velocidad, al mejor precio

Si tienes una PS2 y no tienes *Gran Turismo 3*, ya sabes lo que te estás perdiendo: el mejor juego de velocidad de la historia.



En total hay cerca de 160 vehículos, y todos han sido recreados respetando el modelo real.





Uno de los mayores aciertos de *GT3* es incluir todo tipo de disciplinas automovilísticas, desde eventos de tierra al más puro estilo rally, a carreras con utilitarios y prototipos de Fórmula 1.

Si hay un título en la historia de los videojuegos que es la referencia obligada dentro de la velocidad, ese es sin duda alguna, *Gran Turismo*. Desde sus comienzos, la saga siempre ha sido sinónimo de realismo, ya que tanto vehículos, como gráficos y control, han pretendido ser un fiel reflejo de los modelos reales. La última entrega, que se puso a la venta el pasado verano, ahondó aún más en esta fórmula y os podemos asegurar que, casi un año después, no hemos visto un juego de igual calidad en ningún soporte.

La principal baza de *GT3 A-Spec* en esta edición Platinum es que, por 30 miserables Euros, tendrás acceso a más de 150 coches reales, una treintena de circuitos, un modo GT con infinitas posibilidades, carreras de tipo rally, prototipos de Fórmula 1, competiciones como para no aburrir y un modo Arcade repleto de secretos, sin olvidar las infinitas combinaciones de piezas y ajustes que podéis realizar en el taller mecánico para exprimir al máximo vuestro modelo favorito. Todas estas posibilidades de juego, sumadas a un suntuoso apartado gráfico, en el que tienen cabida unas réplicas de los modelos casi reales y unos efectos visuales, como la luz del sol o reflejos sobre la carrocería, hacen de *GT3* el mejor juego de velocidad de la historia y una experiencia completamente nueva si se disfruta con el volante oficial, que ofrece resistencia al giro.

Por todo esto, si en su día no te hiciste con él, ahora tienes una ocasión que no debes dejar escapar.







¿Quién dijo opciones?

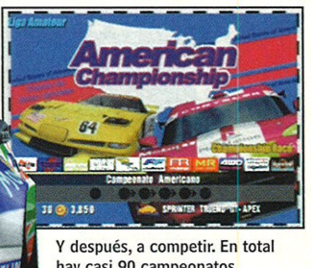
GT3 es conocido en el mundo entero por ser algo más que un simple juego de coches. Sus infinitas opciones, ajustes de taller, licencias de conducir, competiciones y suculentos coches hacen de él uno de los juegos más completos y divertidos del mercado ¿Todavía no lo tienes?



Los concesionarios se organizan por países, y éstos a su vez por marcas.



Para competir es necesario obtener las licencias, y cada una encierra 8 pruebas.



Y después, a competir. En total hay casi 90 campeonatos...

GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Sony • Velocidad

Idioma: **Castellano**	Jugadores: **1-2**
Precio: **29,99 € (4.990 ptas.)**	Edad: **+3**

Mem. Card 2 (420 Kb) · Dual Shock 2 · Volante

Gráficos **10** Sonido **10** Diversión **10**

- Ningún otro juego ofrece tanto por tan poco, al menos en velocidad.
- Se echa en falta alguna vista más.
- Si no te gustan los coches...

10

Por opciones, gráficos, posibilidades y modos de juego, *Gran Turismo 3 A-Spec* es la mejor opción dentro de la velocidad para PS2, y más a este precio.

Tekken Tag Tournament

Un inmejorable aperitivo hasta la llegada de la cuarta entrega

Antes de empezar a trabajar en *Tekken 4*, Namco lanzó en los salones una edición especial de la tercera entrega, en la que los combates pasaron a ser por parejas, con todos los cambios y posibilidades que esta nueva modalidad implicaba. Esta versión se llamó *Tag Tournament*, y acompañó a PS2 el día de su puesta de largo, en una conversión que superó en todo a la máquina recreativa y que, por méritos propios, se convirtió en uno de los mejores títulos del lanzamiento. *TTT* regresa ahora a la palestra manteniendo intactas sus cualidades, pero con un recorte en el precio más que considerable.

Para aquéllos que no han tenido oportunidad de probarlo, diremos que Namco ha mantenido en esta entrega el realista sistema de lucha de la saga, que se basa en el uso de cuatro botones (uno para cada extremidad del luchador) y una interminable lista de combinaciones con la cruceta para ejecutar sus numerosos golpes, combos y ataques. A esta fórmula se le ha añadido un quinto botón con el que podemos cambiar al personaje de nuestro equipo en cualquier momento, pudiendo realizar combos y llaves entre ambos luchadores.

Namco remató la jugada con la inclusión de nuevos luchadores y modos de juego, como el divertidísimo juego de bolos Tekken Bowl, sin olvidar los importantes cambios gráficos, que casi convirtieron esta conversión en un título completamente nuevo.

Por todo esto, y sin menospreciar a *Virtua Fighter 4*, este *TTT* es de lo mejorcito que podéis encontrar dentro de la lucha para PS2.



TTT sigue siendo uno de los juegos más amplios, complejos y completos dentro de la lucha.



Como siempre, Namco ha aderezado su juego con numerosos extras, como este juego de bolos.





Time Splitters

Eidos • Shoot´em Up Subjetivo
Castellano • 1-4 jug • + 18 años • 29,95 € (4.983 ptas.)
Memory Card 2 (134 Kb) • Dual Shock 2 • Multi Tap 2

Fue el primer Shoot´em up subjetivo de PS2, y pasó con más pena que gloria, pese a partir de una idea inicial muy original, que nos invita a visitar distintas etapas del tiempo eliminando a cuantos enemigos nos encontremos. Así pues, empezamos en Egipto enfrentándonos con las temibles momias, para terminar en el futuro despachando a unos cuantos aliens. Por desgracia, ni la técnica ni la diversión están a la altura de la idea, ya que su puesta en escena es más bien simple y sencilla y, a la hora de jugar, tremendamente repetitiva. Y eso por no hablar de los gráficos, que no son nada del otro jueves, algo comprensible al tratarse de un juego de primera generación. No obstante, el modo Multijugador es harina de otro costal, ya que incluye un editor de escenarios que nos permite crear nuestros propios niveles de una manera muy sencilla, un detalle que es capaz de proporcionar muchas horas de diversión. Este aspecto, y su bajo precio, es lo único que puede aconsejar su compra.

VALORACIÓN. Los Shooters de PS2 han evolucionado mucho, y ya hay títulos muy superiores a *Time Splitters*. Si te atrae su argumento y su modo Multijugador... **5**



Los gráficos son más bien simplones, y la mecánica de juego bastante repetitiva.



Formula One 2001

Sony • Velocidad
Castellano • 2 jug. • + 3 años • 29,99 € (4.990 ptas.)
Memory Card 2 (44 Kb) • Dual Shock 2 • Volante

La primera incursión de Sony en la F1 nos dejó con un sabor de boca un tanto agridulce, ya que pese a presentar un enfoque de simulador puro y duro, su control se aproximó más al concepto arcade, en el sentido de que los monoplazas resultan más ligeros y manejables de lo normal. Donde sí nos convenció plenamente fue en el apartado gráfico, donde los monoplazas y circuitos son réplicas perfectas de los que pudimos ver en la pasada temporada, a los que además acompañaron unos efectos visuales impecables, como la luz o los reflejos sobre el asfalto. En cualquier caso, es un título que supone un importante salto respecto a la saga de PSOne, pero que aún tiene un largo camino por delante para convertirse de nuevo en el mejor juego de F1, título que ahora ostenta el *F1* de EA Sports. Para superarle le haría falta un modo Arcade y un mayor realismo en el control... Aunque por 30 Euros no está mal para introducirse en el apasionante mundo de la Fórmula 1 en PS2.

VALORACIÓN. *Formula One* no es el mejor juego de Fórmula 1, pero sí una oferta atractiva e interesante para los seguidores de este deporte con el dinero justo. **7**



Formula One 2001 cuenta con un montón de vistas, y unas espectaculares repeticiones.



NBA Street

Los astros del baloncesto siguen en la calle

Por mucho que nos guste la NBA, con sus playoffs y sus estrellas, lo cierto es que no hay nada como la emoción que supone participar en un tres contra tres en la calle. Y si encima nos enfrentamos a monstruos de la talla de Jordan, pero con un aire desenfadado, sin personales y con acciones que no son posibles en el parqué, pues mejor aún. Esta es básicamente la idea sobre la que gira *NBA Street*, un arcade que nos dejó con la boca abierta hace unos meses, y que ahora vuelve a estar en el candelero por su reducción de precio.

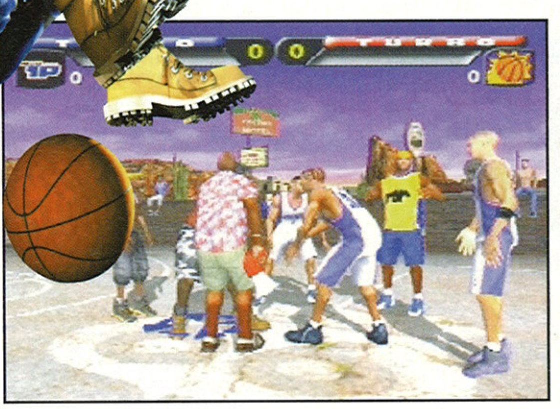
Pese al tiempo que ha pasado, *NBA Street* sigue siendo una experiencia deportiva distinta, y muy divertida, gracias a su descarado espíritu arcade, en el que tienen cabida mates impensables y todo tipo de fintas y "chulerías" que los árbitros no consentirían en un partido real. Incluso existe una barra de especiales para ejecutar un "supertiro", con el que restaremos puntuación a nuestro adversario.

Por si el concepto en sí mismo fuera poco divertido, *NBA Street* cuenta además con un apartado gráfico sobresaliente, en el que tanto los jugadores como sus animaciones, y las propias canchas, alcanzan un nivel más que alto. Lástima que los modos de juego no estén a la altura, ya que aparte del modo Campeonato, sólo nos quedan los típicos partidos de exhibición.

Por todo esto, *NBA Street* es un título más ideal para los amantes de los deportes que están un poco hartos de lo mismo de siempre, y buscan algo nuevo.


Con nuestras fintas y regates podemos tirar a los rivales al suelo... ¡¡¡y nunca cometeremos falta!!!


Junto a los astros de la NBA también veremos a algunos "personajillos" propios de EA Big.






NBA STREET
EA Big • Deportivo

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**

Precio: **38,75 € (6,447 ptas.)** Edad: **+3**

Memory Card 2 (50 Kbytes) — Dual Shock 2

Gráficos 8 — Sonido 6 — Diversión 7

- Su divertido y desenfadado espíritu.
- Las animaciones de los jugadores.

- Sus modos de juego para un único jugador no dan para mucho.

7

Si buscas diversión inmediata y espectacular y huyes de la rigidez de un simulador, este arcade de basket es la mejor oferta que vas a encontrar en PS2.

Crazy Taxi

Sega/Acclaim • Arcade
Inglés • 1 jugador • + 13 años • 19,95 € (3.320 ptas.)
Memory Card 2 (111 Kbytes) • Dual Shock 2

Sega se estrenó en PS2 con este alocado arcade de velocidad, en el que encarnamos a un taxista que debe recoger a todos los clientes que pueda y llevarlos a su lugar de destino antes de que se acabe el tiempo. La idea, que es tan original como divertida, está puesta en práctica de manera más que acertada, con unos gráficos muy sólidos, una banda sonora de lujo y una sensación de libertad fabulosa. No obstante, pese a estas virtudes, sus opciones como juego son muy limitadas, ya que sólo podemos disfrutar de esta experiencia en dos ciudades, que saben a poco, y en un modo de juego repleto de pruebas de habilidad y minijuegos. Por lo demás, en dos tardes habréis exprimido todas sus posibilidades, aunque no es menos cierto que es uno de esos juegos que, si lo dejas reposar, con el tiempo es capaz de ofrecerte unas emociones tan intensas como las de la primera partida. Además, aunque técnicamente ha sido superado, sigue siendo un clásico incombustible.

VALORACIÓN. Aunque es un juego corto, su actual precio y lo divertidísimo que resulta, le convierten en una acertada compra para los seguidores de los arcades. **8**


Debemos llevar al cliente a su destino lo antes posible, aunque sea saltándonos las normas.



Dynasty Warriors 2

Koei • Beat´em Up
Inglés • 1 jugador • + 18 años • 36 € (5.990 ptas.)
Memory Card 2 (288 Kbytes) • Dual Shock 2

Las guerras feudales japonesas han quedado fenomenalmente recreadas en este título, en el que deberemos golpear sin descanso a cientos de soldados y derrotar a sus generales. A pesar de su espectacularidad, pasando por alto la niebla, la pobreza de los escenarios y su simple desarrollo, otros títulos, como *State Of Emergency* o su propia secuela, son apuestas más completas y divertidas.

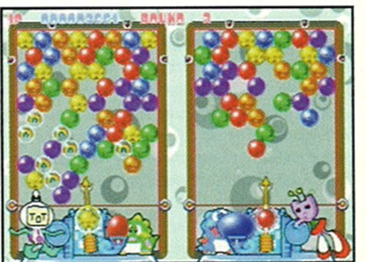


VALORACIÓN. En su día fue el mejor beat´em up de PS2, pero hoy hay ofertas bastante mejores, como *State Of Emergency*, aunque un poco más caras... **6**

Super Bust A Move

Acclaim • Arcade
Inglés • 1-2 jug. • + 3 años • 19,95 € (3.320 ptas.)
Memory Card 2 (54 Kbytes) • Dual Shock 2

Los clásicos arcades de "pompas", en los que tenemos que agrupar esferas del mismo color para que desaparezcan de la pantalla, también han tenido su hueco en PS2, y ahora vuelven a escena con un precio realmente bajo. En esta nueva edición se han incluido nuevos personajes, nuevos niveles y nuevos obstáculos, aunque la esencia sigue siendo tan simple y adictiva como siempre.



VALORACIÓN. Sin llegar a revolucionar en ningún apartado, este nuevo *BAM* es tan simple, directo y divertido como los anteriores, y además a un precio de risa. **7**

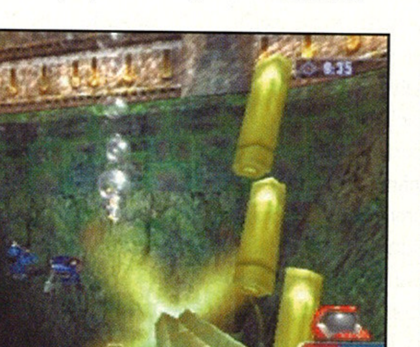


Quake III Revolution

La revolución también está en el precio

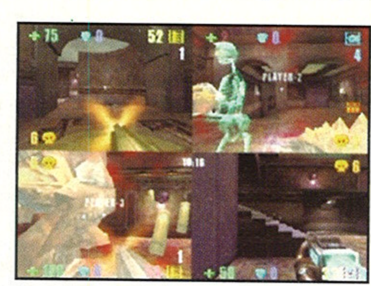
Ahora que los shoot´em ups subjetivos gozan de muy buena salud en PS2, EA Games se ha sumado a la fiesta bajando el precio de *Quake III*, su baza más importante dentro del género.

Para aquéllos que no conozcan este clásico, basta con decir que fue el primer shoot´em up multijugador puro y duro de PC, y como tal, se centró en el combate contra otros personajes, controlados por otros jugadores o la CPU.



Esta premisa se ha mantenido intacta en PS2, y así, cada uno de los 30 escenarios que incluye el juego nos invitan a superar unas metas concretas antes de que lo hagan los oponentes, como causar un número de bajas o capturar la bandera enemiga. Todas estas variantes tienen su verdadera razón de ser en el modo Multijugador a pantalla partida, que permite participar hasta a cuatro jugadores repartidos por equipos o luchando todos contra todos. Es en esta faceta donde *QIIIR* resulta brillante, ya que para un único jugador ha sido superado ampliamente por *Unreal Tournament*.

Por lo demás, esta versión se mueve a las mil maravillas, y no se ha visto empobrecida gráficamente en su salto a PS2. Lo único que se ha quedado por el camino ha sido la compatibilidad con los teclados y ratones, y la posibilidad de conectar varias consolas para disfrutar de una partida multijugador a pantalla completa. Por lo demás, si lo que buscas es diversión en compañía, *QIII* te proporcionará grandes momentos.



Quake III Revolution despunta sobre todo en su faceta multijugador, donde no tiene rival.









QUAKE III REVOLUTION
EA Games • Shoot´em Up Subjetivo

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-4**

Precio: **38,75 € (6,447 ptas.)** Edad: **+18**

Mem. Card 2 (77 Kb) · Dual Shock 2 · Multi Tap

Gráficos 7 · Sonido 6 · Diversión 7

- El divertidísimo modo multijugador.
- Es una buena conversión de PC.

- El modo para un único jugador es muy flojo y repetitivo.

7

Si andas escaso de dinero, *Quake III* es una excelente opción en el género, aunque no supera a *Unreal* en sus opciones para un único jugador.

Kengo: Master Of Bushido

Crave • Lucha
Inglés • 1-2 jug. • +18 años • 30,02 € (4.995 ptas.)
Memory Card 2 (60 Kbytes) • Dual Shock 2

El Bushido, o código de honor de los samurais, es el hilo conductor de este juego de lucha, en el que aparte de entrenar a un samurai en todo tipo de pruebas y aprender letales técnicas de ataque, deberemos retar a otras escuelas en combates uno contra uno, hasta llegar a derrotar al maestro. Lástima que el apartado técnico y ciertos defectos jugables echen un poco por tierra esta gran idea...



VALORACIÓN. Una idea muy original, ya que aparte de luchar, nos invita a superar pruebas de habilidad. El apartado gráfico no acompaña, pero si te gusta la idea...


5

Sky Oddysey

Sony • Arcade
Inglés • 1 jugador • + 3 años • 42,01 € (6.990 ptas.)
Memory Card 2 (74 Kbytes) • Dual Shock 2

A caballo entre los simuladores de vuelo de PC y los arcades de consola, tipo *Ace Combat*, este *Sky Oddysey* nos invita a convertirnos en un piloto para todo tipo de recorridos y situaciones, desde pasar por un estrecho valle a repostar en vuelo. Su mejor baza son sus variados modos de juego, donde hay para casi todos los gustos, aunque a nivel técnico, hoy por hoy, es bastante flojo.



VALORACIÓN. Sin ser ninguna maravilla, *Sky Oddysey* consigue enganchar por lo variado de su desarrollo y sus numerosos modos de juego. Además, a buen precio.


6

Ridge Racer V

Namco • Velocidad
Inglés • 1-2 jug. • + 3 años • 42,01 € (6.990 ptas.)
Memory Card 2 (450 Kbytes) • Dual Shock 2

Ridge Racer V fue el primer juego de velocidad de PS2, y debido al escaso conocimiento de la consola por parte de los programadores, se puso a la venta con numerosas deficiencias gráficas y técnicas, que se arrastraron hasta nuestra versión PAL. Por esta razón, *RRV* nunca nos ha convencido plenamente, ya que pese a que sigue apostando por un tono arcade de la velocidad y una jugabilidad basada en el derrape y el espectáculo, como ya hicieron sus antecesores, son más los inconvenientes que las novedades merecedoras de ser resaltadas. Así, por mencionar algunas de sus lacras, podríamos hablar de que todos los bordes, tanto de los elementos de los escenarios como de los coches, están dentados, sin olvidar que ninguna de las dos vistas nos permite ver el coche entero o que el modo para dos jugadores presenta una niebla excesiva. Por todo esto, sólo podemos recomendarlo a los más fervientes seguidores de la saga *RR* y a los que busquen diversión sin complicaciones a buen precio.

VALORACIÓN. Es el único borrón en el expediente de Namco en PS2, y como juego de velocidad ha sido pisoteado por *GT3 A-Spec*, e incluso por *Burnout*.


5



Pese a lo divertido que resulta, gráficamente está muy limitado para los tiempos que corren.



Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través de correo electrónico en la dirección: playmania.consultorio@hobbypress.es



PlayStation 2

Conectar varias PS2

Hola, os sigo desde que me hice con la PS2 y desde entonces he visto varios artículos con los periféricos que van a salir para la consola, disco duro, teclado, ratón... Mi pregunta está relacionada con la conexión de varias PS2 para poder utilizar, por ejemplo, la batalla entre 6 jugadores de *GT3*, con 6 consolas y seis televisores. ¿De qué manera se puede hacer esto? ¿Han salido ya los periféricos para ello? Y la conexión a la red, ¿para cuándo y de qué manera? Seguid así, la revista mola un montón.

✉ Quique (e-mail)

Esto se puede conseguir mediante el cable i-Link. Para conectar seis consolas en línea te harían falta, además de las 6 consolas y los seis televisores, seis juegos y tres cables i-Link. No hacen falta más periféricos, aunque sí te podría hacer falta un salón enorme para montar semejante chiringuito, ¿verdad? La conexión a red será para este año, pero no se ha confirmado para cuándo. Lo más probable es que sólo te haga falta la tarjeta Ethernet especial de PS2 y el disco duro, ya que si tienes módem te valdría. De todos modos, al menos hasta el E3 no sabremos más cosas con seguridad, y aún así habrá que esperar a ver a qué tipo de acuerdos llega Sony con los proveedores europeos de Internet. Paciencia.

Metal Slug en PSOne

Hola, antes de nada me gustaría felicitaros por la revista. Y ahora, ¿dónde podría encontrar un *Metal Slug*, para PSOne o PS2?

✉ Iván Soto Blasco (Zaragoza)

Pues estás de suerte, porque aunque nunca antes se había puesto a la venta en España un juego de la serie, Virgin tiene previsto sacar en mayo *Metal Slug X*, al precio de 19,99 €. Y claro, para PSOne.

¿Xbox se va a comer a PS2?

Hola, con todo lo que estoy oyendo de Xbox, me pregunto si he hecho bien en comprarme una PS2. ¿La consola de Microsoft es tan superior a PS2 como dicen? ¿De verdad nos vamos a quedar sin juegos como la tercera parte de *Dino Crisis*, que va ser para Xbox?

✉ Lucía Baena Rufo (Madrid)

¿De verdad crees que Xbox tiene algo que hacer frente a PS2? Claro que muchos juegos famosos en PSOne se están haciendo en otras consolas, pero eso no tiene la menor importancia cuando ya eran temas quemados y repetidos en PSOne hasta la saciedad. Es mucho mejor que Capcom haga cosas nuevas en PS2, como *Devil May Cry*, que que nos ofrezca una tercera parte de *Dino Crisis* de la que ellos mismos han reconocido que sería más de lo mismo.

Lo único que han demostrado en Microsoft es que tienen la boca muy grande, pero aparte de hablar, no han puesto nada sobre la mesa capaz de hacer sombra a PS2. Cuando tienen que decir tantas veces que su consola es la mejor, es que a lo mejor ni ellos mismos se lo creen. Si tuvieras una Xbox a lo mejor te apetecía jugar con *Gran Turismo 3*, *Devil May Cry*, *GTAIII*, *FFX*, el nuevo *Tomb Raider*...

Una de bombazos

Voy a ser breve. ¿Qué bombazos se esperan, aparte de *MGS2* y *FFX*, para lo que resta del año 2002 en ps2?

✉ Desconocido (e-mail)

Muchos, auténticas maravillas en su mayoría. Apúntate *Commandos 2*, *Medal of Honor Frontline*, *Tomb Raider The Angel of Darkness*, *Spiderman*, *Stuntman*, *Colin McRae*... y muchísimos más.


Spiderman The Movie


Tomb Raider The Angel of Darkness

Si te gusta repartir leña

Hola playmaníacos, os escribo porque tengo un par de dudas. De juegos de guerra como el *Dynasty Warriors* (que por cierto, me han gustado muchos sus juegos, a pesar de las críticas), ¿cuáles merecen la pena? ¿Los *Kessen* son de tipo aventura o más bien de estrategia? Gracias por todo y a seguir así.

✉ Gaitan (e-mail)

Los *Dynasty Warriors* son beat'em ups, es decir, juegos de lucha de todos contra todos, con un argumento, eso sí, basado en la guerra. Si lo que te gusta es el género, lo de repartir caña a diestro y siniestro, prueba con *State of Emergency*, aunque está basado en peleas callejeras. Si lo que te va es la ambientación guerrera, tienes muchas opciones a elegir, que te llevarán a géneros tan dispares como la estrategia, la acción pura y dura o el shoot'em up subjetivo.

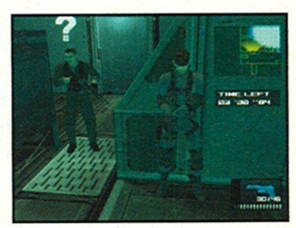
¡Se nos olvidaba! Los *Kessen* son de estrategia.

Juegos con sonido 5.1

Hola, he hecho caso de vuestro consejo y me he comprado un equipo Dolby Digital para conectar a la PS2. Aunque lo utilizo mucho para ver películas en DVD, quería saber si sacarán juegos en Dolby Digital como han hecho con *SSX Tricky*.

✉ Sergio Fabián Sanz (e-mail)

Irán sacando cada vez más. Por ejemplo, las escenas de *MGS2* están en 5.1 aunque el juego en sí mismo sea estéreo. Lo mismo va a ocurrir con *Final Fantasy X*. Al ser un proceso más complicado, seguramente se irá extendiendo poco a poco, pero ya verás como empiezan a salir cada vez con más frecuencia.


Metal Gear Solid 2

Más F. Fantasy en PSOne

Hola, mi pregunta es sobre *Final Fantasy Tactics*. En la web www.ffmaniacs.com se encuentra de todo sobre este juego, y me gustó lo que leí. Mis preguntas son: ¿Es un juego de PlayStation? ¿Salió en España? ¿Lo venden ya?

Nacho Palomino (Madrid)

Este juego de PSOne nunca llegó a ponerse a la venta en España, y eso que incluso ha sido reeditado en USA. En condiciones normales te diríamos que nunca saldría en nuestro país, debido fundamentalmente al idioma, ya que nadie se va a poner a estas alturas a traducirlo y la política de Sony al respecto era muy férrea. Dada la situación actual de PSOne, y después de que Sony se haya decidido a comercializar (en inglés, eso sí), juegos como *FFVI* o el *Anthology*, que contiene el *FFIV* y el *V*, ya no podemos estar seguros de nada. Es una posibilidad muy atractiva y entra dentro de lo posible, lo que ya es más que el "no" tajante que te hubiéramos dado hace unos meses.

Vender juegos de segunda mano

Hola! Me acabo de comprar *Wipeout Fusion* y me ha decepcionado. Como el juego aún es nuevo querría venderlo o cambiarlo. ¿No existen tiendas para hacer esto? ¿Cuándo publicaréis la guía de este juego?

Pablo La Palma (Canarias)

Vaya, pues sentimos mucho que no te haya gustado. Pero si quieres venderlo o cambiarlo, tienes algunas posibilidades. Existe una cadena de tiendas que se llaman Cash Converters, donde compran y venden juegos usados. El centro más cercano a tu zona está en Santa Cruz de Tenerife, en la C/ La Rosa, 12-14. Teléfono 922 29 09 57. Si quieres más información, puedes visitar la página web www.cashconverters.com/es. También es probable que puedas encontrar tiendas donde se dediquen al negocio del intercambio, pero no sabríamos decirte una en tu ciudad. Es cuestión de que te muevas y la busques. La guía la hemos publicado en PlayManía Guías y Trucos, junto a otras 14 guías más, en el número 16 de esta revista.

¿Qué pasa con PSOne?

Tengo una PSOne desde hace tres años, me lo he pasado genial con ella y sigo disfrutando aún. La cuestión es que no puedo permitirme cambiar a PS2, aunque me encantaría. Por favor, decidme qué puedo hacer, qué juegos decentes van a sacar para mi consola.

Alberto Peña Peña (Burgos)

Si te pones derrotista lo tienes mal, y si comparas los juegos de PSOne con los de PS2, estás perdido. Es cierto que la mayoría de los juegos que van a salir para PSOne no cumplen las exigencias de los auténticos bombazos, aunque hay algunos interesantes. En estos meses se van a poner a la venta muchos títulos que en su momento no salieron en España. No van a ser joyas del calibre de un *Resident Evil* o un *Gran Turismo*, pero te pueden divertir. Además, tienes muchísimos Platinum que no está de más que revises. De todos modos, aún quedan agradables sorpresas, como un *World Rally Championship* para PSOne, *Black & White*, *Copa del Mundo*...

Un consejo: ahorra para hacerte con PS2.

PSOne

Problemas técnicos

El cable RGB

Hola amigos de PlayManía. Estoy sorprendido porque decís que con el cable RGB no se pueden ver películas, pero yo tengo un cable RGB y las veo perfectamente. ¿A qué es debido?

Marcial Guzámaga (Valencia)

Es debido a que lo que tú estás usando no es un cable RGB, probablemente sea un cable de vídeo compuesto. Puede que tenga cabeza de euroconector, igual que el RGB, pero eso no significa que sea un RGB. Las diferencias entre los euroconectores las puedes descubrir mirando el número de patillas que asoman de la cabeza principal. Si pudieras observar uno RGB y otro de vídeo compuesto verías que ni tienen el mismo número de patillas, ni están colocadas en el mismo orden. Esta es una de las razones por las que el precio de los euroconectores puede variar enormemente. Con el RGB vas a lograr mayor calidad de imagen, pero no podrás ver películas en DVD.

Cable de vídeo compuesto

Los sistemas PAL y NTSC

Hola PlayManía, ¿qué tal va todo? Os sigo desde el número 9. Sigo sin entender muy bien lo de los herzios, si tiene algo que ver en la diferencia entre el sistema PAL y el NTSC. ¿Cuál es la diferencia entre una tele de 50 Herzios y una de 60? Si el sistema NTSC es mejor que el PAL ¿por qué Europa no adopta el NTSC?

Alejandro (e-mail)

Vayamos por partes. Los sistemas PAL y NTSC se diferencian en muchas cosas, además de en los famosos 50 y 60Hz. Para lo que nos atañe, es suficiente con que sepas que el NTSC tiene una frecuencia de refresco de imagen superior al PAL, es decir, 60 Hz frente a 50, sin embargo, tiene menos líneas, menos "información". Como ves, ninguno de los dos sistemas es perfecto.

El problema es que los juegos se desarrollan en NTSC, así, cuando se hace una mala conversión a PAL, la velocidad del juego se ve afectada, ya que al juego original le "quitas" 10 herzios, y aparecen bandas negras arriba y debajo de la imagen, porque el sistema NTSC tiene menos líneas y es incapaz de llenar una pantalla PAL, que necesita más "chicha" gráfica.

Sobre la tarjeta Ethernet

Hola amigos de PlayManía. Me gustaría que resolvieseis mi duda sobre si la tarjeta Ethernet se le podrá instalar a la PS2 de ahora o sólo a algún modelo que salga después, porque en el número 37 vi que tiene una especie de puerto de mando un poco más arriba de donde se instala la tarjeta.

Pablo Abuin Virués (Cádiz)

Por supuesto que va a valer en las PS2 actuales: no hay otras. Supongo que te refieres a la foto que apareció en la sección de Actualidad. Pues bien, aunque te parezca mentira, esa consola es igual a la tuya. Verás que tu PS2 tiene una tapa en la parte trasera. Si levantas esta tapa te encontrarás con el hueco y con esa especie de puerto de mando que tú dices, que es la conexión de la tarjeta.

Reparar una PS2

Hola amigos, tengo una PS2 desde Navidad y tiene una vibración muy rara que en vertical se suaviza. Además, se me ha quedado "pillada" dos veces. Si estuviera estropeada, ¿sería muy caro o lo cubriría la garantía? ¿Hay algún sitio en Huelva para arreglarla? ¿Hace falta recibo?

Alejandro Ledesma (Huelva)

Aunque PS2 emite un ruidito producido por el ventilador, lo que nos cuentas es bastante sospechoso y es probable que la consola tenga algún tipo de problema. Si la tienes desde Navidad, está en garantía, por lo que no tendrás que pagar nada siempre que tengas la garantía sellada, o el ticket de compra. En cualquier caso, llama al servicio de atención al cliente de Sony, donde te lo explicarán todo. El teléfono es 902 102 102.

PlayStation 2

Consultorio

Sobre los Platinum

Hola playmaníacos, me gustaría saber cuáles son los juegos en Platinum que de verdad merecen la pena. A ver si voy a meter la pata...

Rodolfo López (Málaga)

Casi todos. Cuando un juego pasa a Platinum es que ha sido un éxito. De todos modos, en esta primera hornada de lanzamientos Platinum también se van a colar algunos juegos mediocres, ya que al principio la consola no tenía los juegazos que tiene ahora. Para ayudarte en la elección, PlayManía va a empezar a comentar también los juegos que salgan en serie Platinum.



Gran Turismo 3



Dead Or Alive 2

¿GameCube o PS2?

Hola playmaníacos, soy adicto a vuestra revista y quería preguntaros unas cosillas. La primera es ¿GameCube o PS2? Ya sé que PS2 es mejor, pero GameCube es más barata y de juegos están casi iguales. Estoy deseando comprarme una de las dos. ¿Va a salir *Spyro 4*? Soy un fan de la saga. Bueno, nada más y muchas gracias.

Manuel Muñoz (Málaga)

Escribiendo a una revista de PS2, es obvio que nuestro consejo va a ser que te compres una PS2. Pero además, es que creemos de verdad que es la mejor opción. PS2 ya lleva más de un año en España y eso te va a permitir disfrutar desde el principio de una variedad de juegos muy superior, incluyendo la serie Platinum que te ofrece joyas del calibre de *Gran Turismo 3* o *Tekken Tag* por menos de 30 euros. También reconocemos que Nintendo tiene un carisma muy especial y es capaz de sorprender con juegos realmente alucinantes y originales, aunque más selectivos. Nuestro consejo es que te compres un PS2, que es con la que más a disfrutar desde el principio, pero que no renuncies a GameCube, y que cuando puedas, te hagas también con una. Con respecto a *Spyro*, está a punto de volver a la carga... en PS2.

Nuevo modelo de PS2

Hola, he escuchado un rumor que dice que sacarían un nuevo modelo de PS2 con un módem incluido, con mejores gráficos y más memoria, ¿es cierto?

Sebastián (e-mail)

Pues no, sería bastante absurdo, ¿no crees? Además, con todas esas mejoras que dices, sería como sacar una nueva consola y eso no va a ocurrir. Otra cosa es que, llegado el caso, vendieran un pack con la consola, la tarjeta Ethernet y el módem, pero nunca se trataría de un modelo nuevo de PS2.

Pasar la aspiradora a PS2

Hola, os escribo porque tengo una dudilla. Es que hace tiempo leí en vuestra revista que PS2 se podía limpiar pasándole la aspiradora. Me gustaría saber si es cierto y cómo lo debo hacer o qué productos le puedo echar sin que se estropee. ¿Por dentro no hace falta, verdad?

✉ Kárate Kid (e-mail)

Es conveniente que se le pases la aspiradora para eliminar las acumulaciones de polvo propias de todos los electrodomésticos, como vídeos o cadenas de música. Para una limpieza más a fondo, que no viene mal de vez en cuando, puedes pasar sobre la carcasa un paño con cualquier limpiador, pero no se te ocurra pulverizar ningún líquido directamente encima, ya que corres el riesgo de que entre dentro de la máquina y la estropees. Por supuesto, ni se te ocurra abrirla para limpiarla, ni eches ninguna sustancia en su interior.

Más madera para GTAIII

Hola amigos de PlayManía, he oído unos rumores sobre que sacarán una extensión para *GTAIII*, ¿es verdad? ¿Hay algún juego de PS2 compatible con la G-Con 45, con la primera?

✉ Quique Fernández Reig (Alicante)

Claro que has oído rumores: lo hemos dicho nosotros… Se está trabajando en una extensión de *GTAIII* que transcurrirá en Miami y en la que trabajaremos para la mafia cubana. Se espera que esté listo para Navidad, pero ya veremos.

Aunque sólo aceptamos una pregunta por carta, vamos a hacer una excepción, pero que no se repita, ¿vale? Todos los juegos de PS2 de pistola que han salido hasta el momento, funcionan con la G-Con normal, aunque su rendimiento sea superior con la G-Con 2.



GTAIII

PS2, el módem y la línea ADSL

Hola amigos de PlayManía. Primero felicitaros por vuestra gran revista. Mi pregunta es sobre PS2 e internet. Resulta que tengo una línea ADSL para el ordenador, y me gustaría saber si podré conectar el módem de PS2 a esa línea, y si tendré que comprarme algún cable o algo así. Por cierto, ¿para cuándo todo este tema? Muchas gracias

✉ Mikel de Diego (e-mail)

La línea no es del ordenador, es tuya y puedes conectar a ella cualquier aparato, así que tranquilo. Probablemente sólo necesites la tarjeta Ethernet y conectar a ella el módem ADSL que tengas. Tan sencillo como eso. Sería bastante absurdo que tuvieras que dar de alta otra línea, cuando al fin y al cabo, vas a usarla para lo mismo. Sobre la fecha en que todo el sistema Online de PS2 se pondrá en marcha, Sony no está siendo muy concreta. Hablan de este año, en general. Seguramente en el próximo E3 se desvelen muchos más detalles.

Freestyler Bike

El manillar más completo e innovador

- Compatib.: **PS2/PSOne**
- Precio: **92,95 €**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **91 632 50 10**
- Tipo: **Manillar de moto**
- Valoración: **B**

Parece mentira que en un tipo de periférico se pueda innovar todavía. Sí, ya sabemos que no hay muchos manillares de motos, pero tampoco es un periférico muy dado a ofrecer novedades, a no ser que se le añadan ruedas y tubo de escape.

Sin llegar a estos extremos, Thrustmaster ha caído en la cuenta de que llevar una moto de cross y una de carreras es lo mismo. Por eso ha ideado un manillar articulado que puede imitar tanto el giro tradicional (como en cualquier volante o manillar), como el "tumbado" de las motos de carreras. Con tan sólo usar un interruptor, nuestra moto responderá cambiando de dirección a medida que vamos inclinando el eje del manillar, proporcionando una sensación muy realista. Esta novedosa característica, viene acompañada por una serie de detalles que hacen de este periférico la mejor opción para los moteros.

A la típica sargenta de sujeción (formada por el "depósito" de la moto) le acompaña una especie de tabla que, acoplada a la base, permite sujetarlo entre las piernas mientras que nos sentamos sobre ella, lo que soluciona los problemas de colocación de una forma muy efectiva y cómoda. Además, gracias a que es compatible con los sistemas digital, analógico y Negcon, no presenta ningún tipo de problema en los títulos de motos disponibles para las 2 consolas de Sony.

Por supuesto, las manetas de freno y el puño derecho son analógicos para proporcionar una experiencia más realista, mientras que el resto de los botones están colocados de manera inmejorable. A todo esto hay que sumar su total funcionalidad con los juegos de coches y el empleo de materiales de buena calidad, que le proporcionan una gran sensación de robustez.

Todas estas virtudes se ven un poco empañadas por un par de defectos: la poca contundencia de sus vibraciones y su precio. Los más de 90 € que cuesta pueden hacerse cuesta arriba si pensamos los pocos juegos de motos que salen al mercado, lo que le hace perder unos puntos en la valoración final. Sin embargo, si sois unos moteros empedernidos y el dinero no es problema, subidle la nota al Muy Bueno.

Creative PS2000 Digital

No es sonido 5.1 pero suena de miedo

Para disfrutar de sonido 3D en PS2, ya sea Dolby Digital o DTS, es imprescindible disponer de un amplificador 5.1 y sus altavoces, lo que nos podría costar bastante más.



Para solucionar este problema, existen altavoces como estos PS2000 Digital, que emulan el sonido envolvente. Sin ser 5.1, el resultado es sorprendente.

Colocados correctamente, alucinaréis con el efecto 3D del sonido a vuestro alrededor. Usados con películas o juegos en Dolby Digital o DTS, sentiremos como algunos efectos de sonido parecen venir de los lados e, incluso, de detrás. El resultado queda bastante por encima del de otros sistemas de dos altavoces. Además, su potencia, logra un sonido contundente e impactante.

Por supuesto, viene equipado con todas las entradas imaginables: óptica (la de PS2), coaxial y analógica. También se incluyen todos los cables necesarios para conectarlo a cualquier aparato: cadena de música, PS2, reproductor DVD, PC, TV... Para colmo, trae una serie de efectos predefinidos que usaremos en función de si queremos oír música, jugar o ver películas, y que realzarán ciertos aspectos del sonido o transformarán un señal estéreo en una 3D virtual.

Y encima, no tendremos que movernos nunca de nuestro cómodo sofá, ya que incorpora un práctico mando a distancia desde el que podremos controlar incluso el volumen a los efectos.

Por calidad de sonido, potencia, equipamiento (entradas de sonido, cables y mando a distancia) y enormes posibilidades de configuración (os llevará un tiempo leeros el completo manual de instrucciones), el espectacular equipo de Creative se convierte en la mejor opción para todos los que busquen mejorar sensiblemente el apartado sonoro de sus ratos de ocio frente a la consola, sin dejarse un riñón en el intento. Seguro que no defrauda a nadie.

- Compatib.: **PS2/PSOne**
- Precio: **129 €**
- Distribuidor: **Creative**
- Teléfono: **93 470 31 00**
- Tipo: **Altavoces**
- Valoración: 

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **ALF:** Alfombrilla. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos
Los precios en pesetas son una conversión orientativa

Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- VIRTUA FIGHTER 4
- → 2.- TEKKEN TAG TOUR.
- → 3.- STATE OF EMERGENCY

7 Blades
Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Las variantes en combate de las armas y la historia.
↓ Algunos defectillos en los gráficos, como la presencia de niebla.

7 **VALORACIÓN:** Un beat'em up con encanto, bien hecho y con hilo argumental de fondo.

Bloody Roar 3
Compañía: Hudson **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.
↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

7 **VALORACIÓN:** *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2*.

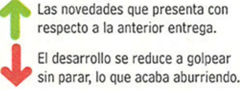
Dead or Alive 2 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.



↑ Los escenarios, las luchadoras... y su nuevo precio.
↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

8 **VALORACIÓN:** *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Dynasty Warriors 3
Compañía: Koei **Precio:** Sin confirmar
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N. D.



↑ Las novedades que presenta con respecto a la anterior entrega.
↓ El desarrollo se reduce a golpear sin parar, lo que acaba aburriendo.

6 **VALORACIÓN:** Un beat'em up con novedades, pero con un desarrollo tan monótono como siempre.

Eve of Extinction
Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un beat'em de los de siempre, con un buen control y toque aventurero.
↓ Como todos los juegos del género, al final puede pecar de repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Las peleas multitudinarias tienen ritmo, y su toque aventurero aporta variedad.

State of Emergency
Compañía: Take 2 **Precio:** 65,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un beat'em up con el planteamiento de *GTA III* e igual de "bestia".
↓ Que no tenga un modo Multijugador y ojito, que es para mayores.

8 **VALORACIÓN:** Si te gustan los beat'em up y el concepto y libertad de *GTA III*, no lo dudes.

Virtua Fighter 4
Compañía: Sega **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ El carisma de los luchadores, la calidad gráfica, el selector de 60 Hz...
↓ Tiene un control menos complejo que el de *Tekken* y sólo 13 personajes.

9 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de lucha que hoy por hoy puedes encontrar en PS2.

Kengo (Precio Especial)
Compañía: Crave **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.
↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 **VALORACIÓN:** Su enfoque, siguiendo el código del honor japonés, engancha por su originalidad.

Tekken T. T. (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11 años.



↑ Es uno de títulos más impresionantes de PS2 y a un precio irresistible.
↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 **VALORACIÓN:** *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

The Bouncer
Compañía: Square **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ Un beat'em con un gran apartado gráfico y una idea muy original.
↓ Al final estás más tiempo viendo vídeos que jugando.

6 **VALORACIÓN:** Toda una rareza que supone un delirio visual, y al tiempo peca en la jugabilidad.

Inteligencia

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- KURI KURI MIX
- → 2.- SUPER BUST A MOVE
- → 3.- AGE OF EMPIRES II

Age of Empires II
Compañía: Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, T. **Edad:** +16 años.



↑ Los distintos modos de juego y jugar con personajes históricos.
↓ Los gráficos no están a la altura y el despliegue del mapa es brusco.

7 **VALORACIÓN:** Los fans del género no quedarán defraudados, pero esperábamos más de los gráficos.

Kessen 2
Compañía: Koei **Precio:** No Confirmado
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Las mejoras gráficas y jugables con respecto a la primera parte.
↓ Escenarios simples y con niebla. Además, no está traducido.

7 **VALORACIÓN:** Un título superior a la primera parte que enganchará a todos los "estrategas".

Kuri Kuri Mix
Compañía: Empire **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.
↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.

8 **VALORACIÓN:** Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.

Ring of Red
Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.
↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 **VALORACIÓN:** Un título de estrategia por turnos original y bien realizado que no defraudará.

Super Bust A Move (Precio Esp.)
Compañía: Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.
↓ Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

7 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.

Tetris Worlds
Compañía: THQ **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es el Tetris y con eso se dice todo: adicción y horas de diversión
↓ No deja de ser el mismo concepto de siempre, sin mejoras gráficas.

6 **VALORACIÓN:** Si eres un apasionado de los puzzles, tienes que tener un Tetris, aunque visualmente...

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES...

→ 1.- METAL GEAR 2
→ 2.- RE CODE:VERONICA X
→ 3.- DEVIL MAY CRY

Alone in the Dark IV

Compañía: Infogrames **Precio:** 62,99 € (10.401 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, el apartado gráfico, el sonido, el uso de la linterna...

↓ Pocas novedades con respecto a la versión para PSOne.

8 **VALORACIÓN:** Un Survival Horror imprescindible, pero que aporta poco con respecto al de PSOne.

Atlantis III

Compañía: Cryo **Precio:** 62,99 € (10.401 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una aventura gráfica pausada y sesuda, de atractivos gráficos.

↓ Tiene una elevada dificultad y un ritmo lento.

6 **VALORACIÓN:** Una gran opción si te gusta el género, aunque tienes que ser un jugador paciente.

Batman Vengeance

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 42,04 € (6.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La historia, la "bat-ambientación" y la variedad de los niveles.

↓ Las cámaras y la oscuridad nos pueden llegar a despistar.

8 **VALORACIÓN:** Aventura sólida, con una atractiva mezcla de géneros. Ideal para fans del héroe.

Blood Omen II

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una aventura con una ambientación tétrica y muy variado y divertido.

↓ El apartado gráfico tiene deficiencias que no le dejan brillar más.



7 **VALORACIÓN:** Todo el encanto de la serie de la que procede *Soul Reaver*, con mucha acción.

Dark Cloud

Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El sistema Georama y la posibilidad de intercambiar personajes.

↓ A la larga el desarrollo puede volverse monótono.

8 **VALORACIÓN:** Pese a sus buenas ideas y su realización técnica, no es ni pretende ser un *FF*.

Devil May Cry

Compañía: Capcom **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La trama, el sistema de combate, los gráficos, el control, el sonido...

↓ Se hace corto y la versión PAL "luce" las dichosas bandas negras.

9 **VALORACIÓN:** Emocionará a los amantes de las aventuras de acción por su calidad, aunque es corto.

Drakan

Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un juego de acción con tintes roleros en el que podemos volar en dragón.

↓ Los combates son repetitivos y le falta profundidad al desarrollo.

7 **VALORACIÓN:** Los toques roleros y el uso del dragón salvan a esta aventura de la monotonía.

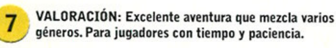
Ecco The Dolphin

Compañía: Sega **Precio:** 59,05 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El fondo marino, sus habitantes, su belleza, el mismo Ecco...

↓ Exige mucha dedicación y el control es bastante mejorable.



7 **VALORACIÓN:** Excelente aventura que mezcla varios géneros. Para jugadores con tiempo y paciencia.

Extermination

Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ La continua acción envuelta en una agobiante atmósfera.

↓ Tiene pocos puzzles para ser una aventura de acción.

8 **VALORACIÓN:** Un nuevo estilo para los Survival Horror, donde prima la acción y la tensión.

Grandia II

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,04 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un RPG con una excelente historia y sistema de combates original.

↓ Está en inglés y técnicamente es un poco feote.

7 **VALORACIÓN:** Si te gusta el género y dominas el inglés, *Grandia II* es una excelente opción.

Head Hunter

Compañía: Sega **Precio:** 60 € (10.000 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una aventura de acción con una trama adulta y compleja.

↓ Resulta algo corto y los enemigos no son demasiado listos.

7 **VALORACIÓN:** Un interesantísima opción para los seguidores del género. Lástima que se haga corto.

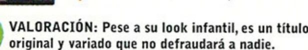
Herdy Gerdy

Compañía: Eidos **Precio:** 59,99 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Original mezcla de aventura, plataformas y estrategia.

↓ Las cámaras te dejan vendido y el control podría ser mejor.



8 **VALORACIÓN:** Pese a su look infantil, es un título original y variado que no defraudará a nadie.

La Fuga de Monkey Island

Compañía: LucasArts **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.

↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 **VALORACIÓN:** Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.

ICO

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ La sensibilidad, los protagonistas, las animaciones, el sonido...

↓ Es excesivamente corto. ¿Lo habíamos dicho? Es muy corto.

8 **VALORACIÓN:** *ICO* es una experiencia única que toca la fibra sensible, ¡¡pero es demasiado corto!!

Max Payne

Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El irresistible enfoque de la acción y el vistoso efecto "Bullet-Time".

↓ Los tiempos de carga. Además, no es demasiado largo.

8 **VALORACIÓN:** Un divertido y espectacular juego de acción que sorprende, pero que se hace corto.

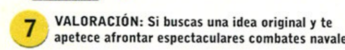
Pirates. The legend of Black Kat

Compañía: Westwood **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una curiosa aventura que mezcla la investigación y las batallas navales.

↓ Está en inglés, y como aventura deja que desear y es poco variada.



7 **VALORACIÓN:** Si buscas una idea original y te apetece afrontar espectaculares combates navales.

Metal Gear Solid 2

Compañía: Konami **Precio:** 64,99 € (10.813 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Los Gráficos, el sistema de juego, la IA, la música... ¡¡todo es genial!!

↓ Que no esté doblado al castellano. Preferimos a Snake, no a Raiden.

10 **VALORACIÓN:** Por calidad técnica y por sistema de juego, es el mejor juego que hay ahora para PS2.

Resident Evil Code: Veronica X

Compañía: Capcom **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



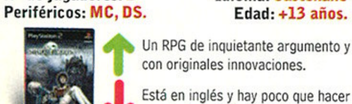
↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.

↓ No deja de ser la misma idea y que no esté doblado al castellano.

9 **VALORACIÓN:** Por gráficos, ambientación, etc. es imprescindible para los fans del Survival Horror.

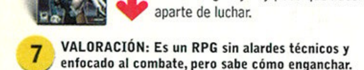
Shadow Hearts

Compañía: Virgin **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un RPG de inquietante argumento y con originales innovaciones.

↓ Está en inglés y hay poco que hacer aparte de luchar.



7 **VALORACIÓN:** Es un RPG sin alardes técnicos y enfocado al combate, pero sabe cómo enganchar.

Silent Hill 2

Compañía: Konami **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una terrorífica aventura con una ambientación de infarto.

↓ A la hora de "pasar miedo" no está a la altura de la primera parte.

9 **VALORACIÓN:** Si te gustan las aventuras con ambientación terrorífica, *Silent Hill 2* te encantará.

Soul Reaver 2

Compañía: Eidos **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.





↑ Una soberbia secuela con un gran argumento y mucha calidad.

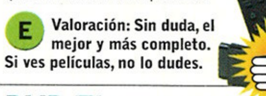
↓ Esperábamos que se notara más el salto a PS2, sobre todo en gráficos.

8 **VALORACIÓN:** Una sabia mezcla de acción, aventura y plataformas que encantará a los fans de la saga.

MANDOS A DISTANCIA

Mando DVD Sony

Distr.: Sony Precio: 26,96 € (4.990 ptas.)



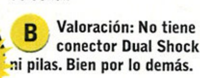
Incluye un CD para actualizar los Drivers de la consola, por lo que da muchas más opciones.

E **Valoración:** Sin duda, el mejor y más completo. Si ves películas, no lo dudes.

DVD Surfer

Distr.: Ardistel Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

Un mando cómodo y de calidad, con buena recepción de señal.



B **Valoración:** No tiene conector Dual Shock ni pilas. Bien por lo demás.

DVD Thrustmaster

Distr.: Guillemot Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

Tiene soporte, pilas, funda antichoque, conector para Pad y correcta recepción.



MB **Valoración:** Buena opción si el de Sony te parece caro.

DVD Remote 3DZ

Distr.: Aplisoft Precio: 19,78 € (3.290 ptas.)

Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.





MB **Valoración:** Buen precio y buena calidad.

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- MAXIMO
- → 2.- TIME CRISIS 2
- → 3.- BALDUR'S GATE: D.A.

Baldur's Gate: Dark Alliance
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Acción con base de rol y con un brillante apartado gráfico y sonoro.

↓ Esperábamos que fuera un juego de Rol, pero es más un arcade.

8 **VALORACIÓN: Un arcade aventurero divertido y espectacular. Eso sí, no es un RPG al uso.**

Maximo
Compañía: Capcom **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Es un *Ghost´n Goblins* actualizado. La buena conversión PAL.

↓ Su look "cartoon" se aleja del realismo de moda. Si no te gusta...

9 **VALORACIÓN:** *Maximo* recupera el espíritu de los arcades clásicos poniendolos al día estupendamente.

Rayman M
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 63,08 € (10.495 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Echar carreras o competir a tiro limpio con cuatro amigos más.

↓ Pese al atractivo de los personajes, jugando solo pierde todo el encanto.

6 **VALORACIÓN: Divertido jugando en compañía, pero si vas a jugar solo no te divertirás tanto...**

Resident Evil Gun Survivor 2
Compañía: Capcom **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Intenta ser un arcade diferente y, además, es un *Resident Evil.*

↓ El control es bastante incómodo y los gráficos no están a la altura.

6 **VALORACIÓN: Si el género te atrae y eres fan de la saga *RE*, te puedes entretener bastante.**

Silent Scope 2
Compañía: Konami **Precio:** 63,04 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, LC. **Edad:** +13 años.



↑ La conversión del arcade, muy original y divertido.

↓ Se hace demasiado corto y no se puede jugar con pistola.

6 **VALORACIÓN: Su propio concepto arcade hacen de él un juego muy corto. Para fanáticos del género.**

Space Chanel 5
Compañía: Sega/Sony **Precio:** 60 € (9.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Música de otra galaxia para un juego de baile muy absorbente.

↓ Resulta corto y tiene una curva de dificultad mal ajustada.

7 **VALORACIÓN: Te enganchará si te gustan los juegos musicales y quieres probar tu ritmo y tus reflejos.**

Tarzan Freeride
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 63,08 € (10.495 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Mezcla fases de plataformas con pruebas en plan deportes de riesgo.

↓ Tiene problemas técnicos, y además sólo planteará retos a los "peques".

5 **VALORACIÓN: Un juego correcto, donde sólo los niños disfrutarán viendo a su héroe hacer piruetas.**

Time Crisis 2
Compañía: Namco **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Modos de juego y retoques gráficos que mejoran la recreativa.

↓ Como todos los de su género, el modo principal se hace algo corto.

9 **VALORACIÓN: Las novedades que aporta le convierten en un imprescindible del género.**

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- PRO EVOLUTION SOCCER
- → 2.- TONY HAWK'S 3
- → 3.- NBA LIVE 2002

Airblade
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Skate futurista con un genial despliegue gráfico y un gran control.

↓ Pocos escenarios y objetivos y un doblaje flojete.

7 **VALORACIÓN: Un gran juego de deportes de riesgo, aunque le ha faltado un poco de fuelle. Divertido.**

Dave Mirra 2
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

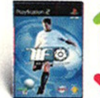


↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.

↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

7 **VALORACIÓN: Una buena evolución de los deportes de riesgo de PSOne, aunque podía haberse mejorado.**

Esto es Fútbol 2002
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su realismo gráfico y jugable, y la variedad de campeonatos.

↓ Algunas animaciones no están bien logradas. Los sosos comentarios.

9 **VALORACIÓN: Es, junto a *FIFA* y *PES*, uno de los mejores juegos de fútbol para PS2.**

FIFA 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Mantiene lo bueno de otros años, con cambios en el sistema de juego.

↓ Si eres fan de la serie, te costará acostumbrarte a los cambios.

9 **VALORACIÓN: El mismo y genial FIFA de siempre con un aire nuevo. Si te gusta el fútbol es tu opción.**

NBA Live 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Jugable, rápido, divertido y muy espectacular gráficamente.

↓ Algunas lagunas de la IA rival y que no tenga más modos de juego.

9 **VALORACIÓN: Si buscas un simulador que te sumerja en este deporte, has dado con tu juego.**

Knockout Kings 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Los realistas y espectaculares gráficos y su sistema de control.

↓ Que no tenga más modos de juego, especialmente para un jugador.

8 **VALORACIÓN: Si lo tuyo es el boxeo, ésta es la mejor oferta. Y más si te gusta jugar acompañado.**



NBA Street
Compañía: EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

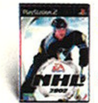


↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y mucho espectáculo.

↓ Que no se hayan incluido más modos de juego Multijugador.

8 **VALORACIÓN: El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste el deporte.**

NHL 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Configuraciones casi infinitas, gráficos y jugabilidad excelentes.

↓ Que no te guste el hockey sobre hielo y jugar deprisa.

8 **VALORACIÓN: Por opciones de juego y gráficos, es el mejor juego de hockey que hay en PS2.**

Pro Evolution Soccer
Compañía: Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su impagable sistema de juego, gráficos y ambientación.

↓ Pocos equipos, sin licencias y malos comentaristas.

9 **VALORACIÓN: Carece del realismo de *FIFA* en cuanto a opciones, pero su jugabilidad es genial.**

Ready to Rumble Round 2
Compañía: Midway **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.

↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

7 **VALORACIÓN: Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.**

Rugby
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Muy jugable y con equipos reales. Si te gusta el rugby, es tu juego.

↓ Podría ser algo más espectacular. Su precio...

6 **VALORACIÓN: Lleva el sello de calidad de EA Sports, lo que garantiza jugabilidad y realismo.**

Tony Hawk´s 3
Compañía: Activision **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ La misma diversión que en PSOne, elevada a la máxima potencia.

↓ Por ser exigentes, no estaría mal alguna novedad más de control.

9 **VALORACIÓN: Divertido, completo y brillante, supone un salto realmente importante en la saga.**

Shaun Palmer´s Pro Snowboarder
Compañía: Activision **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Sus enormes escenarios y la banda sonora, tan cañera como siempre.

↓ El sistema de juego, estilo *Tony Hawk´s*, no encaja con el snow.

6 **VALORACIÓN: Una buena idea que no se ha visto correspondida por una buena ejecución.**

SSX Tricky
Compañía: EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Divertidísimo juego de snow con extras y sonido en plan película.

↓ Se echan en falta más modos de juego y más novedades.

7 **VALORACIÓN: Es el mejor juego de snow, pero aporta muy pocas novedades respecto al primero.**

Winter X-Games Snowboarding 2
Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.982 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Poder emular la carrera de un snowboader profesional.

↓ No aporta nada a la primera parte y tiene deficiencias de control.

5 **VALORACIÓN: Técnicamente modesto, y con un extraño control, esta muy por debajo de *SSX Tricky*.**



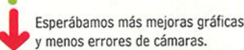
Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES

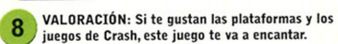
→ 1.- JAK & DAXTER
→ 2.- GIFT
→ 3.- CRASH BANDICOOT

Crash Bandicoot The Wrath of Cortex

Compañía: Vivendi **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Una nueva aventura de Crash con nuevos retos y vehículos.
↓ Esperábamos más mejoras gráficas y menos errores de cámaras.



8 **VALORACIÓN: Si te gustan las plataformas y los juegos de Crash, este juego te va a encantar.**

Evil Twin

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Derrocha imaginación, tanto en el argumento como en los escenarios.
↓ Es muy difícil. El impreciso control y las cámaras no ayudan nada.

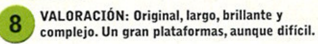
7 **VALORACIÓN: Un plataformas imaginativo, pero con algunos defectos de importancia y muy difícil.**

Gift

Compañía: Cryo **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.
↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.



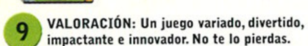
8 **VALORACIÓN: Original, largo, brillante y complejo. Un gran plataformas, aunque difícil.**

Jak & Daxter

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un genial plataformas aventurero con un pasmoso despliegue técnico.
↓ No tiene tanta personalidad como Crash, pero por lo demás...



9 **VALORACIÓN: Un juego variado, divertido, impactante e innovador. No te lo pierdas.**



Klonoa 2 Lunatea's Veil

Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas entretenido y vistoso que conserva la esencia del primero.
↓ No es totalmente 3D y te resultará fácil si eres hábil en el género.

6 **VALORACIÓN: Es un plataformas de corte tradicional, simpático y divertido, aunque facilón.**

Monstruos S.A.

Compañía: Cryo **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un simpático y original plataformas basado en la película.
↓ El sistema de juego termina cansando, y es demasiado fácil.

7 **VALORACIÓN: Si eres un experto en esto de los plataformas, lo encontrarás demasiado fácil.**

Rayman Revolution

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.
↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN: Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.**

Woody Woodpecker

Compañía: Cryo **Precio:** 29,99 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ De corte tradicional, buen control, desafiante y a un excelente precio.
↓ Es un juego muy lineal en el que lo único que hay que hacer es saltar.

6 **VALORACIÓN: Su desarrollo poco variado sólo le hace apto para incondicionales de las plataformas.**

VARIOS

MultiTap Playtogether

Distr.: Aplisoft Precio: 30,02 € (4.995 ptas.)

Los MT de PSOne no valen en PS2. Esta opción es más barata que la de Sony.

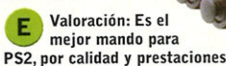


E **Valoración: Por si quieres jugar acompañado.**

Dual Shock 2

Distr.: Sony Precio: 28,79 € (4.990 ptas.)

Idéntico al de PSOne, pero con botones analógicos.

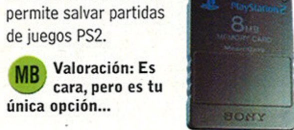


E **Valoración: Es el mejor mando para PS2, por calidad y prestaciones**

Memory Card 2

Distr.: Sony Precio: 42,01 € (6.990 ptas.)

La única tarjeta que te permite salvar partidas de juegos PS2.

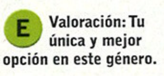


MB **Valoración: Es cara, pero es tu única opción...**

G-Con 2

Distr.: Sony Precio: 33 € (5.490 ptas.)

La evolución de la G-Con, mucho más precisa gracias a su conexión USB.



E **Valoración: Tu única y mejor opción en este género.**

Sound Station

Distr.: Nostromo Precio: 90,09 € (14.990 ptas.)

Obtiene un buen sonido de PS2, aunque no es 5.1. Es compatible con PSOne.

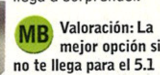


B **Valoración: Una buena opción si no te llega para el 5.1.**

PS2000 Digital

Distr.: Creative Precio: 129 € (21.500 ptas.)

Emula el sonido 3D con una calidad que llega a sorprender.




MB **Valoración: La mejor opción si no te llega para el 5.1**

Shoot'em up

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- UNREAL TOUR.
→ 2.- 007 AGENTE EN FUEGO
→ 3.- HALF-LIFE

007 Agente en Fuego Cruzado

Compañía: EA Games **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un shoot'em up fiel al universo Bond y con fases de conducción.
↓ No tiene la complejidad de otros shoot'em up como *Half-Life*.

8 **VALORACIÓN: Una divertida mezcla de géneros con un notable apartado técnico. El mejor Bond.**

Ace Combat 4

Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Acción directa y espectacular. El modelado de los aviones.
↓ A priori puede parecer simple. Ciertos detalles gráficos.

7 **VALORACIÓN: *Ace Combat 4* propone batallas aéreas que no defraudarán a ningún aficionado.**

Dropship

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** No Disponible.



↑ El intuitivo control del avión y la variedad de las misiones que ofrece.
↓ No es un juego "de masas". Te tiene que atraer el género...

7 **VALORACIÓN: Si te gusta la simulación bélica, disfrutarás de esta mezcla de acción y simulación.**

Half-Life

Compañía: Sierra **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Su excelente ambientación te sumerge en la acción.
↓ Escenarios poco detallados. El Deathmatch es sólo para dos.

9 **VALORACIÓN: El mejor shoot'em up subjetivo para PS2, por su atmósfera y variado desarrollo.**

No One Lives Forever

Compañía: Vivendi **Precio:** 59,99 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un shoot'em up tan divertido como largo, original y con mucho humor.
↓ No hay modos Multijugador, y es mejorable gráficamente.

8 **VALORACIÓN: Por variedad, diversión y sentido del humor, es uno de los mejores del género.**

Red Faction (Platinum)

Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.
↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.

7 **VALORACIÓN: Un shoot'em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.**

Star Wars Jedi Starfighter

Compañía: EA **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

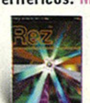


↑ Pilotar naves del "Episodio II", incluso dos jugadores simultáneos.
↓ Parecido a la primera parte, aunque más largo y completo.

7 **VALORACIÓN: Todo el encanto de Star Wars en un shooter con tintes de simulador.**

Rez

Compañía: Sega **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es un espectáculo audiovisual y jugabilidad en estado puro.
↓ Sólo tiene cinco zonas de juego y puede que no te guste su estética.

7 **VALORACIÓN: Una mezcla de arcade musical y disparos que por su simpleza y estética te encantará.**

Thunderhawk: Operation Phoenix

Compañía: EA **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Combina un entorno muy realista con una jugabilidad asequible.
↓ Los combates se desarrollan de manera muy parecida.

7 **VALORACIÓN: Ideal si disfrutas con los aviones y las misiones militares con un control sencillo.**

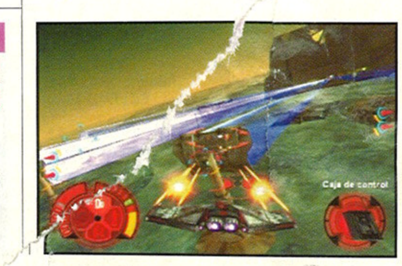
Unreal Tournament

Compañía: Infogrames **Precio:** 66,08 € (10.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...
↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 **VALORACIÓN: Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.**



Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- GRAN TURISMO 3
→ 2.- GTA III
→ 3.- WORLD RALLY CHAMP.

18 Wheeler

Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Perfecta conversión de la recreativa, directa y divertida.
↓ Se hace demasiado corto, y técnicamente no aporta nada.

6 **VALORACIÓN:** Conducir camiones es divertido, pero no es una diversión que dure demasiado.

ATV Off Road

Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

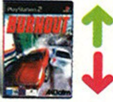


↑ Pilotar quads. Su excelente control y sus posibilidades Multijugador.
↓ Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador.

7 **VALORACIÓN:** *ATV* ofrece un sistema de juego asequible y orientado a la diversión en grupo.

Burnout

Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.




↑ Un arcade de carreras frenético, espectacular y veloz.
↓ Pocos coches y circuitos, y con una mecánica de juego muy simple.

8 **VALORACIÓN:** Es el mejor arcade de coches para PS2, pero no esperes las posibilidades de *GT3*.

Crazy Taxi (Precio especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una excelente conversión del arcade con un ritmo trepidante.
↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

8 **VALORACIÓN:** Aunque limitado, hacer el loco con el taxi es muy divertido y más por este precio.

Extreme G-3

Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El alucinante diseño de las pistas y la sensación de velocidad que da.
↓ Puedes perder interés pronto debido a la escasa dificultad.

6 **VALORACIÓN:** Un arcade emocionante y muy divertido, pero de vida un tanto corta.

F-1 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Unos efectos gráficos que quitan el hipo para el mejor simulador de F1.
↓ El control puede resultar difícil para los principiantes.

9 **VALORACIÓN:** Por calidad gráfica, modos de juego y emoción, es el mejor en su género para PS2.

Formula One 2001 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-16 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Su calidad gráfica, carreras muy competitivas y su gran precio.
↓ No tiene modo Arcade, el control es extraño y sólo tiene tres vistas.

8 **VALORACIÓN:** Aunque no es un simulador puro, su calidad y emoción le colocan entre los mejores.

Gran Turismo 3 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



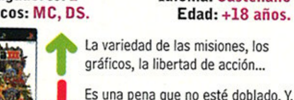
↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... ¡¡El precio!!
↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

10 **VALORACIÓN:** *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.



GTA III

Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La variedad de las misiones, los gráficos, la libertad de acción...
↓ Es una pena que no esté doblado. Y, mucho ojo, es muy violento.

10 **VALORACIÓN:** Es como un *Driver* pero a lo bestia, con muchísimas más posibilidades. Genial.

Lotus Challenge

Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Todos los modelos Lotus muy bien recreados y muchos modos de juego.
↓ Los circuitos son un poco sosos y cuesta cogerle el truco.

8 **VALORACIÓN:** No es comparable a *GT3*, pero es una gran opción gracias a su realismo y jugabilidad.

Los autos locos: Pierre Nodoyuna y Patán

Compañía: Infogrames **Precio:** 54,03 € (8.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ La cantidad de desafíos y secretos que tiene y su sentido del humor.
↓ Algunos circuitos son intrincados, lo que puede desesperar.

8 **VALORACIÓN:** Un completo arcade de carreras pensado para durar, aunque cuesta dominarlo.

Moto GP 2

Compañía: Namco **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La sensación de velocidad, el nuevo botón de acción, el modo Desafío...
↓ Siguen faltando algunos circuitos de la temporada oficial.

8 **VALORACIÓN:** *Moto GP 2* es el mejor juego de motociclismo de PS2, aunque sigue teniendo fallos.

MX 2002

Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ La física, el comportamiento de las motos, el apartado gráfico...
↓ Los circuitos son muy simples y no es fácil ejecutar las acrobacias.

6 **VALORACIÓN:** Un juego de motocross correcto en el que se echan en falta más opciones y pistas.

Smuggler's Run 2

Compañía: Take 2 **Precio:** 60,04 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ Ser un contrabandista y recorrer enormes escenarios agrestes.
↓ La mecánica es simple y repetitiva, lo que a la larga termina cansando.

7 **VALORACIÓN:** Si eres fan de los juegos tipo *Driver* te va a gustar, aunque a la larga es monótono.

Spy Hunter

Compañía: Midway **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.
↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

8 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.

Star Wars: Racer Revenge

Compañía: LucasArts **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Todo el encanto de Star Wars, en un atractivo arcade de velocidad.
↓ Aunque tiene muchos extras, se termina haciendo corto.



7 **VALORACIÓN:** Un arcade a la altura de *Wipeout*, aunque con una duración inferior.

Twisted Metal Black

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Conducir con el objetivo de destruir a los otros pilotos tiene su gracia.
↓ Jugando solo pierde bastante y te tiene que gustar el género.

6 **VALORACIÓN:** Aunque resulta divertido, es un género limitado que termina haciéndose monótono.

World Rally Championship

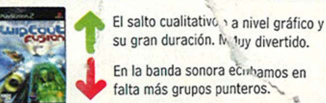
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.

↑ Un simulador de rally con la licencia oficial, gran calidad y fácil control.
↓ Sólo tiene 7 coches a elegir y presenta largos periodos de carga.

9 **VALORACIÓN:** Tiene todo lo que necesita un simulador: realismo, espectáculo y buen control.

Wipeout Fusion

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El salto cualitativo a nivel gráfico y su gran duración. Muy divertido.
↓ En la banda sonora echamos en falta más grupos punteros.

8 **VALORACIÓN:** El espíritu *Wipeout* pero con la calidad de PS2. Imprescindible si te gusta la serie.

VOLANTES

McLaren Force Feedback

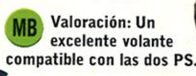
Distr.: Guillemot Precio: 92,95 € (15.465 ptas.)

Un excelente calidad y opción de "tumbar" la moto.

B **Valoración:** Prestaciones muy buenas, pero algo caro.

Fanatec Speedster 2

Distr.: Sony Precio: 78,07 € (12.990 ptas.)



Sony lo puso a la venta con *Formula One*, con el que va a las mil maravillas.

MB **Valoración:** Un excelente volante compatible con las dos PS.

Ferrari Force Feedback

Distr.: Guillemot Precio: 180,24 € (29.990 ptas.)

Es USB, tiene Force Feedback, un diseño increíble y pedales analógicos.

E **Valoración:** Un lujo, por precio y calidad.

360 Modena

Distr.: Guillemot Precio: 71,52 € (11.900 ptas.)



Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.

E **Valoración:** Gran relación calidad/precio.

3,00€ + 3,00€ = 6,00€

(499 ptas) descuento


(499 ptas) descuento Play

(998 ptas)

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE


en juegos PSOne y PS2

de descuento* en tu compra en CENTRO MAIL

¿Cómo hacer tu pedido?

EN LA TIENDA:
Puedes pasarte por cualquiera de las setenta tiendas Centro MAIL de España y efectuar directamente tu compra. No te olvides de llevar el cupón original, sin el cual no podrás beneficiarte de esta oferta. Para saber cuál es tu Centro MAIL más cercano llama al 902 17 18 19 o consulta la publicidad de esta cadena de tiendas en las páginas siguientes.

POR CORREO:
Recorta el cupón de descuento que hay en esta página, envíalo por correo indicando los productos que deseas adquirir. Centro MAIL te enviará tu pedido contra reembolso.
Toma nota de la dirección:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

Si tienes cualquier duda sobre tu pedido, puedes llamar al 902 17 18 19

* Descuento de 3,00 € + 3,00 € en cada artículo cuyo PVP Recomendado sea superior a 49,99 € dentro de la Guía de compras PlayManía. Para pedidos en tienda es imprescindible presentar la revista PlayManía. Oferta no acumulable a otras promociones de Centro MAIL.
Promoción válida hasta el 15 de MAYO de 2002.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tlno. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO	PVP* RECOMENDADO	DESCUENTO* CENTRO MAIL	DESCUENTO* PLAYMANÍA	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA
TOTAL €				

* Precios en euros





Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 3,58 € Baleares 4,78 €)

PlayStation

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- METAL GEAR SOLID. → 2.- FINAL FANTASY IX
→ 3.- TEKKEN 3 → 4.- TOMB RAIDER CHRONICLES
→ 5.- GRAN TURISMO 2 → 6.- PRO EVOLUTION SOCCER

007 El Mundo Nunca es Suficiente

Compañía: Fox Inte. **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.

↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

7 **VALORACIÓN: Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe cómo atrapar.**

A Sangre fría (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, MC. **Edad:** +18 años



↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.

↓ Su extraño control y los tiempos de carga pueden llegar a desesperar.

7 **VALORACIÓN: Una aventura original y diferente, aunque no apta para gente poco paciente.**

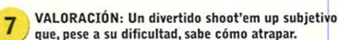
Ace Combat 3 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Un shooter con pinta de simulador, jugable, espectacular y barato.

↓ Muy parecido a la entrega anterior, y poco variado en las misiones.



7 **VALORACIÓN: Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe cómo atrapar.**

Alien Resurrección

Compañía: E. Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.

↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser desesperante.

8 **VALORACIÓN: Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.**

Alone in the Dark IV

Compañía: Infogrames **Precio:** 45,02 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...

↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.

10 **VALORACIÓN: Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill*.**

Ape Escape (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Su original planteamiento y el completo uso del Dual Shock.

↓ Las cámaras no siempre ofrecen la mejor perspectiva del juego.

10 **VALORACIÓN: Uno de los mejores, completos y originales plataformas en 3D, al mejor precio.**

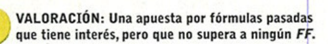
Breath of Fire IV

Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ El saborcillo a RPG clásico, la trama argumental y los minijuegos.

↓ Está en inglés y los combates son demasiado numerosos.



7 **VALORACIÓN: Una apuesta por fórmulas pasadas que tiene interés, pero que no supera a ningún *FF*.**

Bust a Move 4 (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 13,76 € (2.290 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.

↓ El reducido espacio en pantalla que le queda a cada jugador jugando 4.

9 **VALORACIÓN: Un puzzle que engancha desde la primera partida a un precio irresistible.**

Colin McRae 2 (Platinum)

Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.

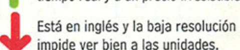
↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.

10 **VALORACIÓN: No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.**

C&C: Red Alert (Precio Especial)

Compañía: E. Arts **Precio:** 14,88 € (2.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años





↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.

↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.

9 **VALORACIÓN: Si quieres iniciarte en los Wargames, ésta es una ocasión única para hacerlo.**

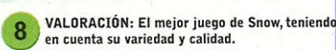
CoolBoarders 4 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.

↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.



8 **VALORACIÓN: El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.**

Crash Bandicoot 3 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.

↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 **VALORACIÓN: Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.**



Crash Team Racing (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.

↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

9 **VALORACIÓN: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.**

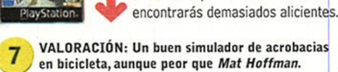
Dave Mirra Maximun Remix

Compañía: Acclaim **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una ampliación con nuevos circuitos y retos. De regalo, la banda sonora.

↓ Si tienes el primer Dave Mirra no encontrarás demasiados alicientes.

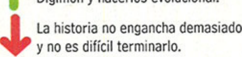


7 **VALORACIÓN: Un buen simulador de acrobacias en bicicleta, aunque peor que *Mat Hoffman*.**

Digimon World

Compañía: Bandai **Precio:** 51,03 € (8.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años





↑ Poder jugar en el universo de los Digimon y hacerlos evolucionar.

↓ La historia no engancha demasiado y no es difícil terminarlo.

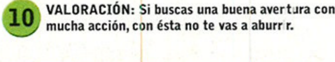
7 **VALORACIÓN: Su mezcla de estrategia, acción y aventura es divertida, y más si te gusta la serie.**

Dino Crisis 2 (Precio Especial)

Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.

↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.



10 **VALORACIÓN: Si buscas una buena aventura con mucha acción, con ésta no te vas a aburrir.**

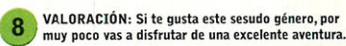
Drácula Resurrección (Plat.)

Compañía: Virgin **Precio:** 17,97 € (2.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +15 años



↑ Una aventura gráfica de excelentes gráficos y aterradora ambientación.

↓ Algunos puzzles resultan muy retorcidos, pero se hace corta.



8 **VALORACIÓN: Si te gusta este sesudo género, por muy poco vas a disfrutar de una excelente aventura.**

Driver 2 (Platinum)

Compañía: Infogrames **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +15 años



↑ Dos CDs plagados de aventuras al volante de todo tipo de coches.

↓ Tiene los mismos defectos técnicos de la primera parte. Perdonables.

10 **VALORACIÓN: Pensado para durar y divertir, no debe faltar en tu colección. Y menos a este precio.**

Fear Effect 2 Retro Helix

Compañía: Eidos **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una genial aventura plagada de puzzles y con mucha acción.

↓ Está en inglés y, mucho ojo, es sólo para adultos.

9 **VALORACIÓN: Supera en todos los aspectos a su antecesor, especialmente a nivel técnico y jugable.**



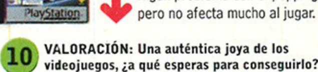
Gran Turismo 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...

↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.



10 **VALORACIÓN: Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?**

FIFA 2002

Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3 años



↑ Todas las opciones típicas de *FIFA* con un nuevo sistema de pases.

↓ El cambio en la jugabilidad puede despistar a los fans de la saga.

9 **VALORACIÓN: El cambio en la jugabilidad es un acierto, aunque puede disgustar a algunos.**

Final Fantasy IX (Platinum)

Compañía: Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.

↓ Que no vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 **VALORACIÓN: Si quieres disfrutar de un juego de rol único tienes que tenerlo, y más a este precio.**

Final Fantasy VI

Compañía: Sony **Precio:** 15,99 € (2.661 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Es un *Final Fantasy* e incluye una demo de Final Fantasy X.

↓ Es un juego antiguo y los gráficos son muy pobres. Está en inglés.

7 **VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga deberías tenerlo. Es feote, pero su argumento engancha.**



F1 Championship 2000 (Plat.)

Compañía: EA Sports **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años





↑ Muy espectacular y dinámico. Tiene muchos modos de juego.

↓ Tendrían que sacar la actualización también en Platinum.

9 **VALORACIÓN:** Un simulador de F1 muy bueno, aunque la actualización es más completa.

Harry Potter y la piedra filosofal

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es clavado a la peli y al libro, divertido y de buena factura gráfica.

↓ Su escasa dificultad puede echar para atrás a los más hábiles.

8 **VALORACIÓN:** Tan divertido como el libro. Su buen acabado y variedad le hacen ideal para los fans.

Jungla de Cristal. Trilogía 2

Compañía: Fox Interac. **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.

↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

Knockout Kings 2001

Compañía: E. Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años





↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.

↓ A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.

9 **VALORACIÓN:** Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.

Manager de Liga 2002

Compañía: Codemasters **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Actualización de la versión anterior con todos los clubes y jugadores.

↓ Si ya tienes el anterior, vas a encontrar el mismo juego.

8 **VALORACIÓN:** Este gestor futbolístico es ideal para los estudiosos del fútbol.

MOH Underground (Platinum)

Compañía: E. Arts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.

↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.

10 **VALORACIÓN:** Es muy bueno, divertido y jugable, su actual precio lo convierte en imprescindible.

Medievil 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.

↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

10 **VALORACIÓN:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

Metal Gear (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 14,96 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.

↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

10 **VALORACIÓN:** Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Moto Racer World Tour (Plat.)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Buena jugabilidad y poder optar entre motos de cross o carrera.

↓ Exceso de popping y que no tenga circuitos ni campeonatos reales.

9 **VALORACIÓN:** El mejor juego de motos y a gran precio. Es variado y divertido, aunque no real.

NBA Live 2002

Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ El ritmo de juego, las opciones, los equipos, los jugadores: la NBA.

↓ A veces se embarulla el juego. Los tiempos de carga.

9 **VALORACIÓN:** El mejor simulador de basket, tanto por opciones como por jugabilidad.

NFSV: Porsche 2000 (Platinum)

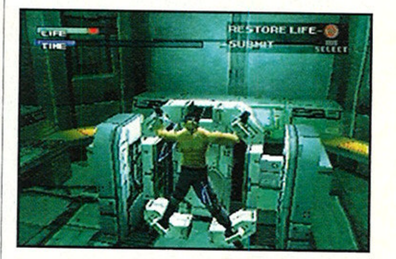
Compañía: EA Sports **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.

↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...

9 **VALORACIÓN:** Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable y a un gran precio.



Parasite Eve 2 (Platinum)

Compañía: Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Gran calidad gráfica y original respecto a los juegos tipo *Resident*.

↓ A la trama le falta algo de gancho y no es excesivamente largo.

9 **VALORACIÓN:** Los amantes de las aventuras de acción tiene un título innovador a buen precio.

Point Blank 3

Compañía: Namco **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +13 años



↑ El mejor juego de la saga, con más de cien pruebas y más difíciles.

↓ No tener con quién jugar o carecer de pistola. Muy parecido al anterior.

8 **VALORACIÓN:** Como toda la saga, es un arcade de pistola muy divertido, e ideal para compartir.

Pro Evolution Soccer

Compañía: Sony **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Tiene el sistema de juego más realista y divertido del mercado.

↓ Si tienes la entrega anterior, la verdad es que apenas aporta nada.

9 **VALORACIÓN:** Pese a su limitación en cuanto a opciones, es el mejor juego de fútbol del mercado.

Rayman 2

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y suave control.

↓ Las cámaras a veces nos la lían, por lo demás...

9 **VALORACIÓN:** De los mejores plataformas 3D, un juego genial para los amantes del género.

Ridge Racer Type 4 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.

↓ Se echan en falta coches reales y algún que otro circuito más.

9 **VALORACIÓN:** Supone la culminación y guinda al pastel de una saga de conducción mítica.

Silent Hill (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. El miedo que se pasa.

↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 **VALORACIÓN:** Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

Spiderman 2 Enter Electro

Compañía: Activision **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ La perfecta adaptación del universo del héroe y sus habilidades.

↓ No aporta mucho con respecto a la primera parte, y es corto.

8 **VALORACIÓN:** Mezcla acción, plataformas y aventura, pero no llega al nivel de la primera parte.

Spyro 3: el año del dragón (Plat.)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.

↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

10 **VALORACIÓN:** Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

Jedi Power Battles (Plat.)

Compañía: LucasArts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC **Edad:** +15 años



↑ Una gran recreación de la película con acción trepidante.

↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 **VALORACIÓN:** Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.

Syphon Filter 3

Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La misma aventura frenética de siempre y con más modos de juego.

↓ Es parecido a la segunda parte, pero ¿eso es malo?

10 **VALORACIÓN:** El mejor de la serie por su variedad de situaciones, modos de juego y mejoras gráficas.

Tekken 3 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.

↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **VALORACIÓN:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

Toca World Touring Cars (Plat.)

Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...

↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

10 **VALORACIÓN:** Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

Tomb Raider Chronicles (Plat.)

Compañía: Eidos **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años

↑ Cuatro etapas de las aventuras de Lara, ahora en Platinum.

↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.

9 **VALORACIÓN:** Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

Tony Hawk's 3

Compañía: Activision **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Tan divertido como siempre, y con nuevos escenarios.

↓ No supera a la segunda parte, que puedes encontrar en Platinum.

7 **VALORACIÓN:** Muy similar a la segunda parte. Si te gusta el género te divertirás, pero no lo mejora.

Vagrant Story (Platinum)

Compañía: Capcom **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Los gráficos, el sistema de lucha, la larga e increíble historia.

↓ Nos gustaría saber por qué este pedazo de juego está en inglés.

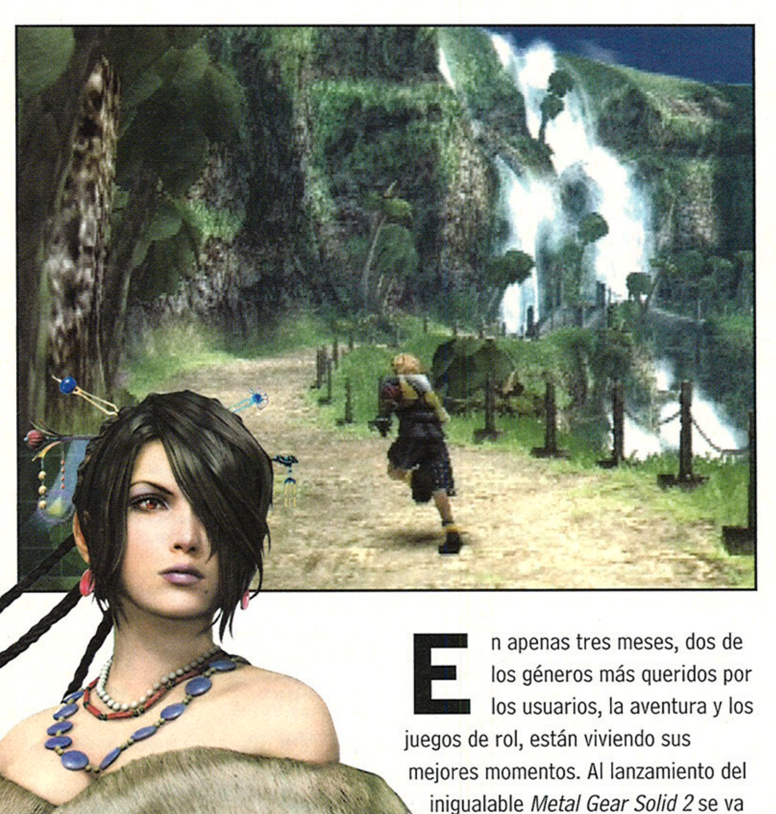
9 **VALORACIÓN:** Un imprescindible de los RPG por su originalidad, brillantez técnica y precio.

□ PlayStation 2 □ Square □ Rol

Sólo a un paso de la décima maravilla de Square

FINAL FANTASY X

Apenas falta un mes para que PS2 viva otro de sus momentos más dulces: llega *Final Fantasy X* y con él una nueva era para los juegos de rol.



En apenas tres meses, dos de los géneros más queridos por los usuarios, la aventura y los juegos de rol, están viviendo sus mejores momentos. Al lanzamiento del inigualable *Metal Gear Solid 2* se va unir el mes que viene este *Final Fantasy X*, el que sin duda será uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos y una de las más claras muestras de la importancia de Square en la industria del videojuego.

Al igual que ha sucedido con *MGS2*, la versión que llegará a nuestro país promete ser la mejor de todas, ya que tomará como punto de partida la edición *FFX International*, que por ahora sólo ha salido en Japón y que tendrá, como principales virtudes, un nuevo modo de juego que transcurrirá 10 años después de concluir la aventura. Lo que todavía esta por confirmar es si contendrá el segundo DVD de la edición International, con avances y demos de los próximos juegos de Square, como *Kingdom Hearts* o *FFXI*.

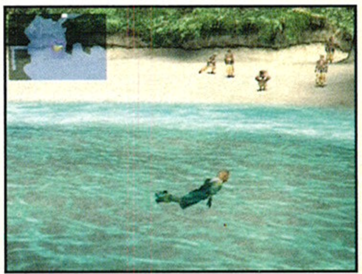
Centrándonos en el juego, poco hay ya que podamos revelaros sin "destriparos" el tema en exceso. Sólo os diremos que Square ha procurado innovar en todos los frentes posibles, manteniendo intacta la esencia de la saga y que hasta los combates, uno de los aspectos más criticados, llegarán completamente renovados aunque seguirán siendo aleatorios.

Lógicamente, el cambio más notable y profundo lo podremos encontrar en los apartados gráfico y sonoro, donde Square se ha lucido, y ha echado el resto para ofrecernos protagonistas

La traducción al castellano promete ser una de las mejores de la saga.



En casi todos las ciudades que visitaremos encontraremos pequeños puzzles.



El agua es uno de los elementos fundamentales de este décimo capítulo, el primero para PS2.

Lo importante es innovar

Aunque seguirán siendo aleatorios, lo cierto es que los combates de *FFX* van a ser muy distintos a los vistos en anteriores entregas. Así, el sistema de tiempo de batalla activo va a dejar su puesto a unos combates por turnos puros y duros, pero muy ágiles y repletos de cambios, de los que ya os daremos cuenta el mes que viene.



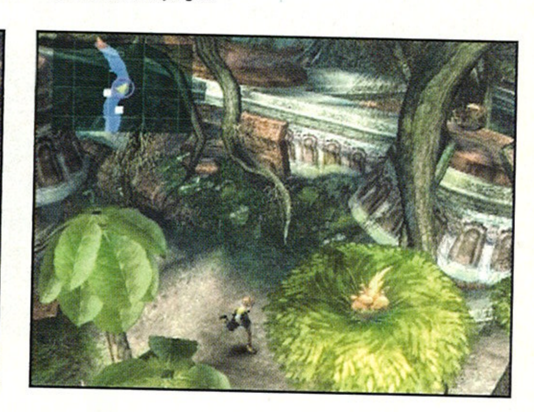




Los protagonistas han sido diseñados sin escatimar en detalles, y se puede decir que son de los personajes más "currados" de la historia de los videojuegos.







realistas, llenos de vida y capaces de tocarnos la fibra sensible con la entonación de sus voces (os recordamos que es el primer *FF* con diálogos hablados) y sus animaciones faciales. Los cambios también han alcanzado a los escenarios, que ahora serán completamente 3D, y al sistema de juego, que presentará un original sistema para que los personajes aprendan las habilidades. Además, también habrá pequeños puzzles, infinitos secretos, minijuegos, historias paralelas para algunos personajes y cientos de horas de juego, como es normal en las producciones de Square.

Lo único malo, que por cierto ya está confirmado, es que este nuevo prodigio de la compañía japonesa nos llegará con los textos traducidos, pero con las voces en inglés. Una verdadera pena, pero las prisas de Square por sacarlo en Europa han impedido el doblaje pese a todos los esfuerzos de Sony.

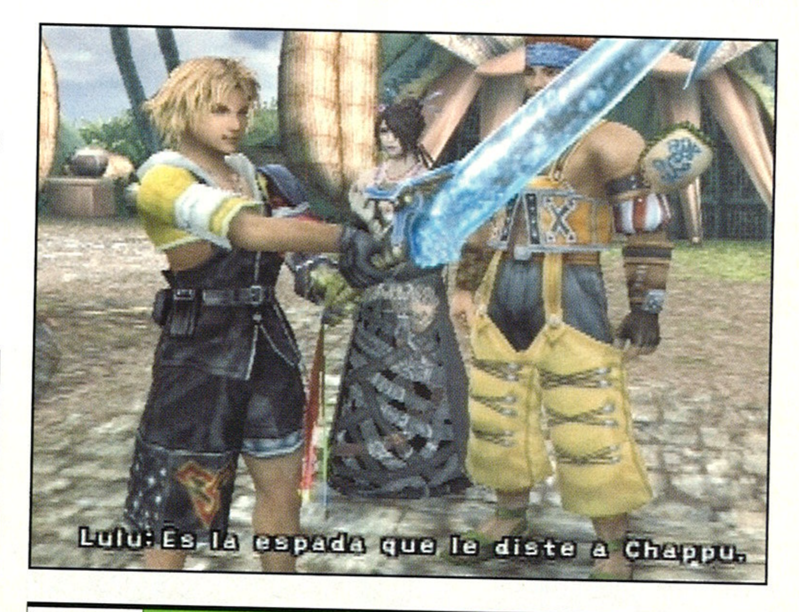
En fin, el mes que viene daremos cumplida cuenta de un título que, para nosotros, ya es casi un imprescindible en PS2. ¿Podréis esperar?

El 29 de mayo ha sido la fecha elegida por Sony para poner a la venta la última obra maestra de Square, uno de los juegos más esperados en PS2.

Como en todos los *FF*, encontraremos tiendas y un montón de personajes con los que interactuar.



Square se ha esforzado al máximo para ofrecer un apartado gráfico sin parangón en PS2.



LA CLAVE *Final Fantasy X* va a ser uno de los mejores RPG's de PS2, tanto es los aspectos técnico-visuales como experiencia de juego. **PRIMERA IMPRESIÓN** E

□ PlayStation 2 □ EA Sports □ Fútbol

Disfruta del Mundial en el salón de tu casa

FIFA COPA DEL MUNDO 2002

EA Sports nos acercará toda la emoción de este próximo Mundial en un *FIFA* que incluirá jugosas novedades con respecto a la edición anterior



Con el Mundial de Corea y Japón a la vuelta de la esquina, EA Sports vuelve a presentarnos otra edición especial de su famosa saga de fútbol dedicada especialmente a este evento. Pero lejos de hacer un mero clon del anterior adaptándolo a esta circunstancia, *FIFA Copa del Mundo 2002* llevará importantes novedades con respecto al anterior, tanto gráficas como jugables.

Para empezar, la descuidada (y prácticamente inexistente) recreación de los rostros de los jugadores que todos pudimos ver en el anterior se verá sustituida por un trabajo excelente en este aspecto. Raúl, Diego Tristán, Xavi... todos los jugadores serán perfectamente reconocibles.

Asimismo, esta versión incluirá un buen número de nuevas animaciones, que se corresponderán con otros tantos nuevos movimientos que le aportarán más realismo, amén de unos estadios más profundos y trabajados y otros detalles, como estelas para los disparos más potentes, todo ello para conseguir la espectacularidad que este evento necesita. Otro cambio radical será la banda sonora. Los modernos temas de Gorillaz darán paso a una música orquestal, de tintes épicos, realmente efectista.

El sistema de juego, por su parte, no cambiará demasiado con respecto a lo ya visto, más allá de los nuevos movimientos y algunas mejoras en la física del balón. Continuará pues el lento ritmo de juego y repetirá el sistema de pases y desmarques que ya pudimos ver en la edición anterior aunque, eso sí, ahora será un poco más difícil marcar gol.

En fin, que EA Sports nos ofrecerá para este Mundial un título que ya anuncia en buena medida las novedades que incluirá la edición del año que viene, y que además también tendrá su correspondiente versión para PSOne.

LA CLAVE EA Sports aprovecha el tirón del Mundial. Si mejora, como parece que lo hará, lo que vimos en *FIFA 2002*, será un bombazo. **PRIMERA IMPRESIÓN** 



En este nuevo *FIFA* continuará el sistema de pases que pudimos ver en el anterior juego.

También repetirá el sistema de desmarques, con la línea de puntos en color incluida.



Uno de las mejoras será la recreación facial de los jugadores, muchísimo más cuidada.

PlayStation 2 · Titus/Virgin · Lucha

El espíritu de un clásico

BARBARIAN

Virgin nos traerá un título que asegurará fuertes sensaciones a los fans del buen beat´em up



Los combates podrán ser entre dos y ocho contendientes, pudiendo participar cuatro jugadores simultáneos. En función del número que haya y de los movimientos, el zoom se acercará o alejará.





Los aficionados más veteranos seguramente recordarán un título del lejanísimo Spectrum llamado *Barbarian*. Pues si en su tiempo os enganchó como locos, os encantará saber que Titus está dando los últimos retoques a un juego que recuperará todo el espíritu del clásico.

Ambientado en un mundo de Espada y Brujería, nuestro cometido en *Barbarian* será imponernos a nuestros rivales en devastadores combates a lo largo de enormes escenarios 3D cerrados. Hasta aquí nada de particular sino fuera porque dichas peleas pueden "celebrarse" bien entre dos contendientes al uso, o bien de forma mucho más multitudinaria, con hasta ocho luchadores. Habrá además bastantes alternativas en combate (dos tipos de ataque, magia, usar objetos del entorno...), lo que asegurará largos ratos de diversión.

Si a todo esto le sumamos un atractivo modo hasta para cuatro jugadores (que ya os adelantamos que será el verdadero plato fuerte) y un sistema que nos permitirá mejorar nuestro personaje, no os extrañe que *Barbarian* pueda convertirse en uno de los próximos bombazos del género.

LA CLAVE *Barbarian* lo tendrá todo para asegurar horas de diversión a los amantes de las "tortas". Será divertido y espectacular. **PRIMERA IMPRESIÓN** MB

PlayStation 2 · Codemasters · Shoot'em up

Acción subjetiva en el U.S.S. Voyager

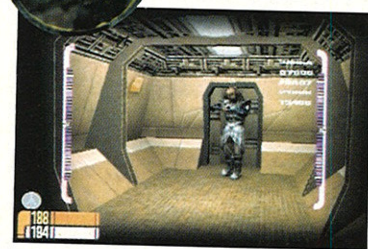
STAR TREK ELITE FORCE

La serie Star Trek vuelve a nuestras consolas convertida en un emocionante shooter subjetivo que nos permitirá comprobar el destructivo poder de su futurista arsenal.

De entre todas las series de TV que componen el universo Star Trek, Voyager es la más orientada a la acción, y por lo tanto la ideal para inspirar un shoot' em up subjetivo. Y eso es *Elite Force*, un shoot´em up de desarrollo clásico en el que predominará la acción, pero sin olvidarse de algún que otro toque de aventura, exploración e incluso plataformas.

La ambientación Star Trek estará muy lograda, tanto en el diseño de las armas como en el de los enemigos, entre los que destacan los terribles Borgs. Y la interacción con los miembros de la tripulación del U.S.S. Voyager también tendrá un papel importante. En la parte negativa están un apartado gráfico con texturas repetitivas y poco detalladas y, sobretodo, la inconsistencia de la velocidad de la acción, ya que la tasa de frames baja cuando aparecen varios enemigos en pantalla. Eso sí, tendremos juego para rato: a las más de treinta misiones del modo para un jugador habrá que añadir un "Deathmatch" para cuatro jugadores.





Las armas con mira telescópica son sólo un ejemplo del arsenal sacado directamente de la TV.



Salvar a los chicos del U.S.S. Voyager es una de las heróicas responsabilidades que asumiremos.

LA CLAVE El punto fuerte de este shooter de desarrollo clásico va a ser la ambientación Star Trek, pero ¿aprovechará el poder de PS2? **PRIMERA IMPRESIÓN** B

□ PlayStation 2 □ EA Sports □ Velocidad

El mayor espectáculo sobre ruedas

F1 2002

La temporada de F1 ha comenzado, y EA quiere que juegues con sus nuevos equipos y pilotos.

Tras impresionarnos el año pasado con su excelente *F1 2001*, Electronic Arts va a dar el banderazo de salida a la nueva temporada de Fórmula 1 en PlayStation 2. Y parece que ha preferido no arriesgarse demasiado, ya que *F1 2002* va a ser una actualización con pequeños retoques del juego que ya conocemos. Se mantiene la realización técnica de lujo con los fantásticos efectos como los reflejos en las carrocerías, la lluvia, o las estelas de aire que dejan los alerones de los coches, acompañados de unos realistas efectos sonoros. Y también vuelven la multitud de modos de juego habituales, incluidos los adictivos e instructivos Retos. Además, podremos desde echarnos una carrerita hasta disputar una perfecta recreación del mundial, en la que una salida de pista o el impacto con otros vehículos nos dejarán fuera de carrera.

Respecto a las novedades, tenemos las escuderías y pilotos de la temporada 2002, un nuevo marcador que nos indica el "efecto rebufo" que se genera al seguir a otro monoplaza... y, en este primer contacto, nos ha dado la impresión de que Electronic Arts ha bajado ligeramente el nivel de exigencia en la conducción cuando jugamos en los modos realistas. Calidad le va a sobrar, pero habrá que esperar para ver si las novedades son lo suficientemente importantes como para hacerlo lo bastante atractivo para todos los aficionados que ya tengan la anterior entrega.



En la beta que hemos probado los efectos gráficos ya se ven excelentes, como los reflejos en el asfalto mojado, las carrocerías, o los cascos de los pilotos... Eso sí, hay alguna que otra ralentización.





LA CLAVE Vuelve el mejor simulador de F1 con su toda calidad, aunque nos da la sensación de que con escasas novedades. **PRIMERA IMPRESIÓN** MB

□ PlayStation 2 □ Codemasters □ Shoot'em up

Dispara primero, pregunta después

SOLDIER OF FORTUNE

Desde el PC nos llega el lado más salvaje de los shooters subjetivos, sin ahorrar dosis de violencia.



Desde el comienzo del juego las escenas sangrientas no dejan de repetirse.



Como podéis observar, el origen poligonal de los personajes apenas se ha disimulado.



Soldier of Fortune causó bastante polémica en PC por su desarrollo lleno de violencia, y ahora Codemasters ha decidido traernos esta versión para PS2 en la que los elementos "gore" siguen presentes. El juego nos mete en la piel de un operativo antiterrorista que ha de hacer frente a las más peligrosas situaciones, entre las que se incluye el rescate de rehenes. Y si bien tenemos que respetar la integridad física de éstos, con los criminales podemos emplear un arsenal de lo más variado, con mucha sangre y desmembramientos no aptos para menores como resultado. Eso sí, se ha incluido una opción de autocensura que restringe considerablemente las dosis de violencia.

El planteamiento del juego está centrado completamente en la acción, que será constante y frenética, favorecida por un control sencillo y sin complicaciones gracias a la puntería asistida. Pero lo que no nos ha gustado es la realización técnica, ya que los modelos de los personajes presentan un reducido número de polígonos, las animaciones son bastante robóticas y, sobretodo, las texturas son poco definidas, hasta el punto de resultar impropias de un juego de PS2. Tendrán que mejorarse estos aspectos técnicos para que las posibilidades de diversión del frenético planteamiento sean aprovechadas del todo.

LA CLAVE Un shooter frenético con grandes dosis de acción y violencia, pero en el que hay que corregir una realización técnica mediocre. **PRIMERA IMPRESIÓN** B 

PlayStation 2 | Activision | Deportivo

MAT HOFFMAN PRO BMX 2

La secuela de uno de los mejores juegos de deportes extremos de PSOne llegará el mes que viene cargada de novedades, como un mejorado modo Carrera, unos escenarios tres veces más grandes o un sistema de combos más amplio. Las protagonistas serán las bicicletas BMX y un puñado de deportistas profesionales, que deberán cumplir una media de 12 retos en cada uno de los 10 escenarios que compondrán el juego. Técnicamente habrá un salto importante respecto a PSOne.



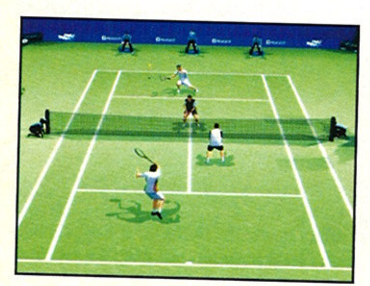
En cada escenario tendremos que cumplir ahora cerca de 12 retos, como superar un récord de puntos o encontrar un objeto, que se organizarán en tres niveles de dificultad.

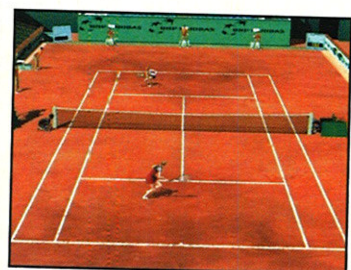
LA CLAVE Siguiendo la línea de *Tony Hawk's 3*, este título apostará muy fuerte por el espectáculo y por la innovación técnica. PRIMERA IMPRESIÓN 

PlayStation 2 | Wanadoo | Deportivo

ROLAND GARROS 2002

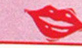
Uno de los juegos de tenis que mejor pinta tiene de esta fenomenal hornada que nos espera en los próximos meses es *Roland Garros 2002*, un título con el que Wanadoo conseguirá un buen equilibrio entre jugabilidad y complejidad. A un sistema de control sencillo pero con "chicha", se unirán enormes posibilidades de diversión, que se fundamentarán en buena medida en sus seis modos de juego. Cuatro competiciones oficiales y un buen elenco de tenistas reales (aunque famosos sólo tendrá a Kuerten y a Robredo) serán otros de sus aciertos.





LA CLAVE Wanadoo nos traerá un juego de tenis en plan arcade muy divertido y con un buen abanico de opciones. Prometedor. PRIMERA IMPRESIÓN 







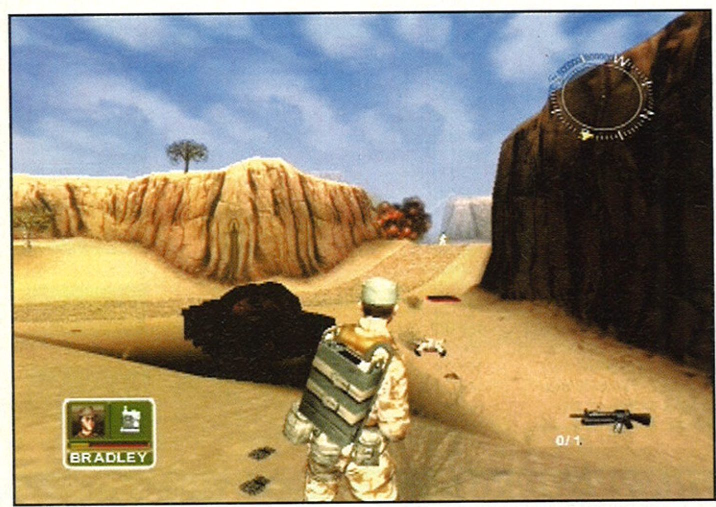


□ PlayStation 2 □ SCI □ Aventura de acción

Esto es... ¡¡¡la guerra!!!

CONFLICT DESERT STORM

Imagínatelo: tú solo en el desierto, muchos enemigos y una operación que cumplir...



Nuestro comando dispondrá de un completo arsenal, en el que tendrán cabida desde armas de fuego convencionales a bazookas, cuchillos, granadas y otros dispositivos no menos destructivos.





Puede que no sea el momento más propicio para hablar de guerras, ya que la situación internacional no es la más tranquila de la historia, pero SCI nos va a invitar a participar en una guerra virtual, en la que los muertos sólo serán poligonales. Para que luego digan de los juegos...

En *Conflict Desert Storm* nos convertiremos en un entrenado comando preparado para entrar en combate en una compleja guerra, donde tendrá que llevar a cabo las más variadas misiones, desde sabotear un puente de vital importancia para el enemigo hasta rescatar a compañeros prisioneros. Por fortuna, antes de entrar en materia, podremos entrenarnos a fondo en numerosos aspectos, desde la utilización de todo tipo de armas de fuego hasta en movimientos y tácticas de combate. Éste será un paso fundamental para el éxito de nuestra operación, ya que en combate real deberemos procurar no hacer ruido, no ser detectado por el enemigo y cuando tengamos que disparar, hacerlo sin levantar demasiado revuelo. Por desgracia, en esta primera toma de contacto hemos podido apreciar que el apartado técnico no parece estar a la altura de las circunstancias, ya que hay mucha, mucha niebla.

LA CLAVE Un buen juego de guerra, con muy buenas ideas y bastante realista, aunque el apartado técnico no parece acompañar. **PRIMERA IMPRESIÓN**  MB

□ PlayStation 2 □ SCI □ Velocidad

Rallies para todos los públicos

RALLY CHAMPIONSHIP

Si te gusta el rally, pero no eres muy técnico pilotando, SCI te hace una interesante propuesta.

Los juegos de rally tienen fama de estar destinados a los fans de la velocidad más expertos, ya que generalmente basan la conducción más en la técnica que en los reflejos. Pero con este *Rally Championship,* SCI se ha propuesto aunar la simulación con un control que agrade a todo tipo de público. El juego presentará 62 tramos cronometrados que reproducen los de rallies reales, lo que significa que vamos a correr sobre arena, barro, asfalto o hielo. Pero antes de participar en los eventos más importantes tendremos que hacernos un nombre en las competiciones locales, mejorar la mecánica de nuestro vehículo, e incluso acumular dinero para comprar otro de los numerosos modelos reales disponibles. Estas opciones, propias del más puro simulador, contrastan con el control del vehículo, muy asequible y diseñado para que podamos disfrutar desde la primera partida sin salirnos en cada curva. Por ello, *Rally Championships* se perfila frente a sus competidores como una buena opción, híbrida entre simulación y arcade.





El apartado gráfico presenta unos modelos de los coches y unos efectos gráficos notables.



La vista subjetiva resulta más realista y nos da un control bastante bueno del vehículo.

LA CLAVE Rallies con muchas opciones y trazados realistas, que contrastan con un control arcade que puede echar para atrás a los puristas. **PRIMERA IMPRESIÓN**   MB

PlayStation 2 · Eidos · Musical

GUITAROO MAN

La gente de Koei, los creadores de *Dinasty Warriors* y *Kessen,* van a cambiar el chip con un innovador juego musical, que combinará lo mejor de los sistemas de juego de los clásicos del género, como *Parappa* o *Dance Dance Revolution.*
Su argumento nos presentará a un típico japonesito tímido y torpe, pero que bajo su fachada esconde un superhéroe capaz de salvar al mundo, con sus punteos guitarreros, de una invasión alienígena, porqué no decirlo, un tanto absurda.
Como es habitual en este género, el sentido del humor y unos coloristas gráficos están al servicio de una pegadiza música que ya nos ha embrujado.



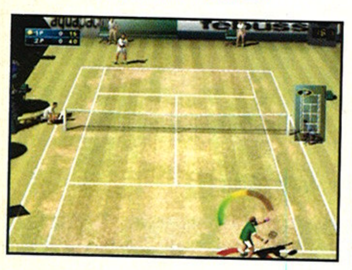
Los punteos de *Guitaroo Man* son capaces de acabar con toda invasión alienígena, gracias a un sistema de juego que se basa en la habilidad a la hora de combinar el stick y los botones del pad.

LA CLAVE Un título muy original, que no tiene nada que envidiar a la saga Parappa The Rapper en los apartados técnico y sonoro. **PRIMERA IMPRESIÓN** MB



PlayStation 2 · Cryo · Deportivo

AGASSI TENNIS

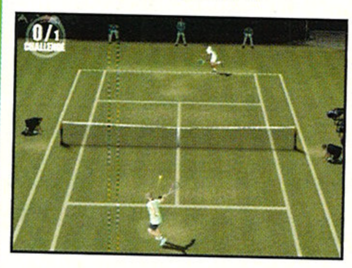


Con la licencia de uno de los grandes bajo el brazo, Cryo nos presentará un juego de tenis con un control más elaborado y algunos modos de juego interesantes. Excepto Agassi, no tendrá licencias ni de tenistas ni de torneos reales. Veremos qué tal.

PRIMERA IMPRESIÓN: B

PlayStation 2 · Sony · Deportivo

SMASH COURT



Namco ya tiene a punto su particular visión del tenis con un título que se caracterizará por su sencillo control y la gran cantidad de licencias (tanto en torneos como en tenistas) que contendrá. Será muy arcade y traerá diversión directa y de la buena.

PRIMERA IMPRESIÓN: MB



A la venta en ABRIL

- **Ally McBeal Primera Temporada** (Fox • 120,17 €)
- **All that Jazz: Empieza el espectáculo** (Fox • 24,01 €)
- **Amelie** (Manga Films • 23,99 €)
- **American Pie 2** (Columbia • 23,99 €)
- **Cabezas huecas** (Fox • 24,01 €)
- **Colega, ¿dónde está mi coche?** (Fox • 24,01 €)
- **Demetrius y los Gladiadores** (Fox • 24,01 €)
- **Despedida de soltero** (Fox • 24,01 €)
- **Dr. Dolittle 2** (Fox • 24,01 €)
- **El fantasma del paraíso** (Fox • 24,01 €)
- **En el corazón de la Jungla** (Manga Films • 17,99 €)
- **Expediente X Cuarta Temporada** (Fox • 120,17 €)
- **Fantasmas de marte** (Columbia • 23,99 €)
- **Fuera de control** (Fox • 24,01 €)
- **Glitter, todo lo que brilla** (Columbia • 23,99 €)
- **Hello Dolly** (Fox • 24,01 €)
- **Jackie Chan: Mi historia** (Manga Films • 17,99 €)
- **Josie y las melódicas** (Fox • 24,01 €)
- **La Biblia** (Fox • 27,01 €)
- **La Rosa** (Fox • 24,01 €)
- **Las aventuras de Ford Fairlane** Fox • 24,01 €)
- **Los Malditos** (Columbia • 23,99 €)
- **Malas Calles** (Manga Films • 17,99 €)
- **M.A.S.H. Edición Especial** (Fox • 24,01 €)
- **Mi primo Vinny** (Fox • 24,01 €)
- **Moby Dick** (Fox • 24,01 €)
- **Monkey Bone** (Fox • 24,01 €)
- **Motín a bordo** (Fox • 24,01 €)
- **Moulin Rouge** (Fox • 27,01 €)
- **New Angel** (Manga Films • 17,99 €)
- **Novio de alquiler** (Fox • 24,01 €)
- **Pack Dr. Dolitte + Dr. Dolittle 2** (Fox • 36,03 €)
- **Paseando a Miss Daisy** (Manga • 17,99 €)
- **Pata Negra** (Manga Films • 23,99 €)
- **Punto de mira** (Columbia • 23,99 €)
- **¿Qué más puede pasar?** (Fox • 24,01 €)
- **Robocop: La Trilogía** (Fox • 36,03 €)
- **Rollerball E.E.** (Fox • 24,01 €)
- **Romeo + Julieta E.E.** (Fox • 24,01 €)
- **The Wonders** (Fox • 24,01 €)
- **Una rubia muy legal** (Fox • 24,01 €)
- **Un gran amor** (Fox • 24,01 €)
- **Sufridos ciudadanos** (Columbia • 24 €)
- **Un extraño entre nosotros** (Columbia • 23,99 €)
- **Un ruso en Nueva York** (Columbia • 23,99 €)





Amor y drama a ritmo musical

Moulin Rouge

Con dos Oscar de la Academia bajo el brazo, una banda sonora espectacular con temas de Queen o Christina Aguilera, una puesta en escena atrevida y personajes fascinantes, "Molin Rouge" mezcla música y tragedia a partes iguales. Satine (Nicole Kidman) es la estrella del Moulin Rouge; Christian (Ewan McGregor) es un joven soñador que, atraído por el mundo y la figura de Satine, acabará enamorándose de ella siendo correspondido sólo en parte, ya que Satine se ve atrapada entre su amor por el poeta y la obsesión que otro hombre tiene por ella.

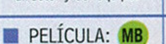
Para amantes del musical que quieran dejarse soprender.

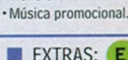
FICHA TÉCNICA

Distribuidor Columbia
Precio 27,02 €.
Discos 2.
Idiomas
- Inglés 5.1, Castellano 5.1 DTS, Audio para discapacitados visuales 2.0 St.

Subtítulos
- Inglés y Castellano.

Extras
- Comentarios del director y del equipo.
- Escenas detrás de las cámaras.
- Como se hizo.
- Las mejores escenas.
- Entrevistas.
- Escenas abandonadas.
- Escenas preliminares.
- Vídeos musicales.
- Montajes de imágenes, galería de fotos y efectos.
- Tráilers.
- Música promocional.





PELÍCULA: MB | EXTRAS: E

Jonh Carpenter aterriza en el planeta rojo

Fantasmas de Marte

Carpenter mezcla terror, fantasmas, acción y explosiones con Marte como escenario. En el 2025 los humanos han colonizado Marte y extraen minerales del planeta. Tras liberar por accidente a unos espíritus que claman venganza, la acción estará servida.

Para los fans de las pelis de fantasmas con tiros.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor Columbia
Precio 23,99 €
Discos 1
Idiomas
- Inglés 5.1, Castellano 5.1, Italiano 5.1.

Subtítulos
- Castellano, Inglés, Italiano y Portugués.

Extras
- Trailer de cine.
- Creación de efectos especiales.
- Trailers de "Los Malditos", "Leyenda Urbana 2" y "Última Sospecha".
- Cómo se hizo.
- Documental sobre la música del film.
- Comentarios de John Carpenter y Natasha Henstridge.
- Filmografías del director y principales protagonistas.

PELÍCULA: R | EXTRAS: B

Vuelven los chicos de la tarta de manzana

American Pie 2

A películas como "Scary Movie" o "American Pie" pronto les han salido secuelas que mantienen el objetivo de entretener y divertir sin más. En "American Pie 2", los personajes de la primera entrega se juntan para pasar el verano en una casita en la playa, donde se sucederán las situaciones hilarantes una y otra vez.

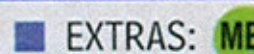
Para seguidores de películas estilo "Porky´s".

FICHA TÉCNICA

Distribuidor Columbia.
Precio 23,99 €.
Discos 1.
Idiomas
- Inglés 5.1, Castellano 5.1, Castellano 5.1 DTS

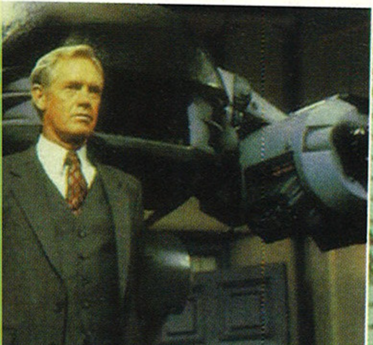
Subtítulos
- Castellano, Inglés y Portugués.

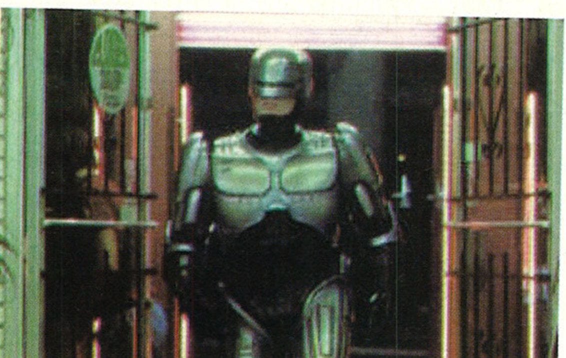
Extras
- Cómo se coció American Pie 2.
- Comentarios del director y de los actores principales.
- Tomas falsas.
- Escenas eliminadas.
- Tras las cámaras.
- Escenas del casting.
- Vídeos musicales.
- Tráiler de cine.
- Notas de producción.
- DVD Rom.
- Filmografías.
- Acceso a escenas.



PELÍCULA: B | EXTRAS: MB







■ **Parte hombre, parte máquina, todo policía**

Trilogía Robocop



Considerado ahora como el "Matrix" de su época, el Robocop de Paul Verhoeven fue una auténtica revolución en el género. La histor a de como Alex Murphy es asesinado y utilizado para dar vida a un cyborg policía tuvo tanto éxito, que dio lugar a dos secuelas más e incluso a una serie de televisión. Ahora la trilogía nos llega en DVD con un montón de extras y una versión del director de la primera entrega nunca vista hasta el momento.

■ **Imprescindible para los amantes de la ciencia ficción.**

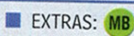
■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor Fox.
Precio 36,03€.
Discos 3
Idiomas
- Castellano, Alemán, Inglés, Francés e Italiano.

Subtítulos
- Inglés, Castellano, Francés, Alemán, Italiano, Holandés, Sueco, Finés, Noruego.

Extras
- Versión extendida.
- Cómo se hizo.
- Escenas inéditas.
- Anuncio de televisión.
- Efectos Especiales.
- Trailers.
- Entre bastidores.

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: MB



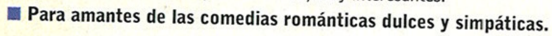
■ **Una tierna historia que cautiva a todo el mundo**

Amelie



La revelación del año pasado en Francia responde al nombre de Amelie, una simpática camarera que pretende cambiar la vida de todos los que la rodean a base de pequeñas artimañas que siempre le salen bien, encontrando novio por el camino. Con un montón de premios y menciones, estuvo nominada en los pasados Oscar a la Mejor Película de Habla No Inglesa, quedándose finalmente en el camino. Ojo a los extras, muy interesantes.

■ **Para amantes de las comedias románticas dulces y simpáticas.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Manga Films.
Precio 23,99 €.
Discos 2.
Idiomas
- Francés, Castellano.

Subtítulos
- Castellano.

Extras
- Trailer.
- DVD ROM.
- Tomas falsas.
- Storyboard.
- Ensayos.
- Makin of.
- Entrevista con el director".
- Galería de fotos.
- Ficha artística.
- Juego interactivo.

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: MB

■ **Yo, George de la Jungla, tú, Chita**

Monkey Bone

Brendan Fraser nos vuelve a ofrecer una divertida actuación cuando, tras un accidente que le deja en coma, es poseído por Monkey Bone, un mono de dibujos animados creado por él y que quiere vivir la vida. Fraser tendrá que "poseer" otro cuerpo para recuperar el suyo y salvar a su novia.



■ **Para seguidores de las comedias ligeras con toques de animación.**

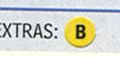
■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor Fox
Precio 24,01 €.
Discos 1
Idiomas
- Inglés 5.1, Castellano 5.1, Castellano 5.1 DTS.

Subtítulos
- Castellano e Inglés.

Extras
- Detrás de las cámaras por el director Henry Selick.
- 11 escenas inéditas de la película.
- Los secretos de Monkey Bone se descubren (7 escenas).
- Trailer original de cine.
- 3 anuncios de televisión.
- Galería de imágenes.
- Menús animados.
- Acceso directo a escenas.

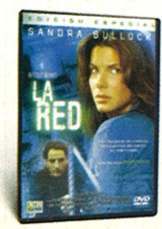
■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: B



■ **Sandra Bullock se enfrenta a Internet**

La Red

Angela es una experta en ordenadores que, tras topar por accidente con una red de espionaje camuflada en Internet, verá como le quitan su identidad e intentan matarla, por lo que utilizará todos sus conocimientos para intentar escapar de la conspiración de la que es objeto.



■ **Para incondicionales de Sandra Bullock que quieran pasar el rato.**

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor Columbia
Precio 23,99 €.
Discos 1
Idiomas
- Inglés 5.1, Castellano 5.1, Italiano 5.1.

Subtítulos
- Castellano, Inglés, Italiano y Portugués.

Extras
- Tráilers.
- Acceso directo a escenas.
- Comentarios del director, productor y guionista.
- Documentales: "Del Guión a la pantalla" y "Cómo se hizo LA RED".
- Filmografías del director y de los protagonistas principales.
- Menús animados.

■ PELÍCULA: R ■ EXTRAS: R

LOS + VENDIDOS

(N) **1. El Planeta de los Simios**
■ Género: **Ciencia Ficción**
■ Distribuidora: **Fox**
■ Precio: **(27,02 €)**

(=) **2. Atlantis, el Imperio perdido**
(↓) **3. Moulin Rouge**
(↓) **4. Shrek**
(↓) **5. Gladiator**
(↓) **6. El bosque animado**
(=) **7. Operación Triunfo**
(↑) **8. Pearl Harbor**
(↓) **9. El pacto de los lobos**
(=) **10. La vida de Brian**

LOS + ALQUILADOS



(N) **1. El Planeta de los Simios**
■ Género: **Ciencia Ficción**
■ Distribuidora: **Fox**
■ Precio: **(27,02 €)**

(N) **2. El pacto de los lobos**
(N) **3. Destino de caballero**
(↑) **4. A todo gas**
(↓) **5. The Score**
(N) **6. Lucía y el sexo**
(N) **7. The Mexican**
(N) **8. El beso del Dragón**
(N) **9. Operación Swordfish**
(N) **10. Moulin Rouge**

Listas cortesía de



NUESTROS FAVORITOS



(↑) **1. Conan el Bárbaro**
■ Género: **Aventuras**
■ Distribuidora: **Fox**
■ Precio: **(24,01 €)**

(↓) **2. La Amenaza Fantasma**
(N) **3. Molin Rouge**
(↓) **4. El Regreso de la Momia**
(N) **5. Matrix (E.E.)**
(↓) **6. Gladiator**
(N) **7. Trilogía Robocop**
(↓) **8. Final Fantasy**
(↓) **9. El Emperador y sus locuras**
(↓) **10. Tomb Raider**



La mejor aventura de la historia está ahora al alcance de tu mano. Sólo tienes que resolver estos sencillos Pasatiempos, porque **Konami** y **PlayManía** sorteamos **10 *Metal Gear Solid 2* para PS2** entre los que nos enviéis las soluciones correctas. Ánimo, que es fácil.

HUMOR



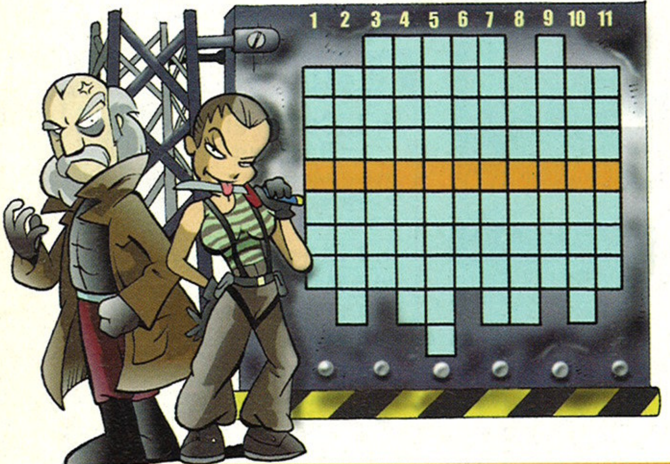






CRUCIGRAMA VERTICAL

A VECES NOS PREGUNTAMOS QUÉ SERÍA DE NUESTROS HÉROES FAVORITOS SI NO CONTARAN CON LA VALIOSA AYUDA QUE LE PROPORCIONAN LOS NUMEROSOS ÍTEMS U OBJETOS QUE HAY REPARTIDOS POR CUALQUIER AVENTURA CONSOLERA... Solid Snake también los necesitará, y el siguiente objeto esta escondido en este crucigrama vertical. Resuélvelo correctamente para que nuestro héroe pueda hacer uso de él y de paso fastidiar un poco los planes de Ocelot.



Definiciones:

1. Sinónimo de terminado.
2. Necesaria para cargar armas de fuego.
3. Apaga incendios de todo tipo.
4. Este artilugio recogerá tus pulsaciones durante el juego.
5. Evitar la explosión de un artefacto.
6. Conjunto de guardianes que vigilarán en todo momento.
7. Sinónimo de guardián.
8. Conjunto de elementos que protegerán tu cuerpo.
9. Uno de los botones de tu Dual Shock.
10. Toda misión tiene un…
11. Nuestra máquina de juegos favorita!!!

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Los Vascos, 17, 2 planta. 28040. Madrid.
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 10 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Metal Gear Solid 2* para PS2. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de correos.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de Abril y el 25 de Mayo de 2002.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Konami y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

SOPA DE LETRAS

VAMOS A ALIVIAROS UN POCO DE LAS TENSIONES QUE VIVIRÉIS CON SOLID SNAKE Y NOS OCUPAREMOS DE RESOLVER UNO DE NUESTROS PASATIEMPOS FAVORITOS. Busca en esta sopa de letras los nombres de doce juegos míticos programados por Konami.

Juegos a encontrar:

Castlevania, Blades of Steel, Nemesis, Lethal Enforcers, Twinbee, Sunset Riders, Silent Hill, Track and Field, Goemon, Contra, Parodius, Gradius.

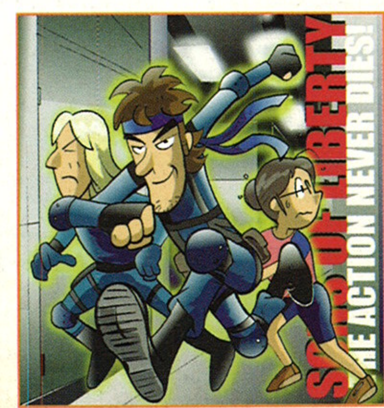


B	L	W	A	A	Z	I	N	E	T	A	P	G	D	M	C	T	L
S	C	E	U	S	V	N	T	C	U	R	A	I	L	S	L	A	L
F	R	I	S	A	O	E	F	Y	S	T	R	D	E	P	U	S	I
C	L	E	M	R	R	G	P	O	G	N	O	N	I	S	A	U	H
I	T	G	C	N	F	R	R	L	A	O	D	V	F	E	G	N	T
J	N	O	B	R	C	R	A	A	I	C	I	O	D	D	T	S	N
M	Y	E	U	I	O	N	T	H	D	B	U	A	N	R	C	E	E
C	M	M	L	S	I	F	B	K	R	I	S	M	A	J	A	T	L
U	S	O	C	T	W	I	N	B	E	E	U	N	K	Ñ	Q	R	I
H	G	N	I	P	S	Y	H	E	I	G	H	S	C	T	W	I	S
T	E	D	E	Y	S	D	U	N	L	A	I	A	A	L	A	D	G
C	Z	M	N	H	E	I	J	U	A	A	N	C	R	L	O	E	S
S	I	S	E	M	E	N	B	O	D	X	H	Z	T	P	T	R	L
A	S	G	A	I	N	S	F	N	E	W	S	T	N	I	C	S	E
C	L	B	L	A	D	E	S	O	F	S	T	E	E	L	F	R	D
T	M	Y	R	N	D	C	O	K	N	E	W	P	Y	L	S	I	E
E	L	O	C	A	S	T	L	E	V	A	N	I	A	S	N	G	L
C	T	R	D	C	A	U	B	V	M	J	E	R	V	R	Q	C	H

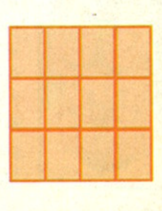
ROMPECABEZAS

CONTROLAR LA SITUACIÓN, NERVIOS DE ACERO, Y LA CAPACIDAD DE ATAR CABOS EN MOMENTOS LÍMITE, SON CUALIDADES INDISPENSABLES EN UNA AVENTURA COMO *METAL GEAR 2*. Por eso ahora veremos si dispones de ellas y eres capaz de resolver esta escena ordenando todas sus partes.





Solución:





Expertos en videojuegos

Superventas

CENTRE COURT: HARDHITTER	59,95
C. BANDICOOT: LA V. DE CORTEX	56,95
DEVIL MY CRY	62,95
FIFA FOOTBALL 2002	62,95
GTA III	62,95
ICO	59,95
MAX PAYNE	62,95
MAXIMO	59,95
METAL GEAR SOLID 2	64,95
MOTO GP 2	59,95
PRO EVOLUTION SOCCER	59,95
SHADOWMAN 2	59,95
SILENT HILL 2 - DIGIPACK	62,95
STATE OF EMERGENCY	64,95
TIME CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2	74,95



PLAYSTATION 2 + METAL GEAR SOLID 2



339,95



PLAYSTATION 2 + MOTO GP 2

339,95

Promoción del mes

FINAL FANTASY X
¡RESÉRVALO YA!
LANZAMIENTO 29 DE MAYO.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2



59,95

MUNDIAL FIFA 2002



65,95

PRO RALLY 2002



41,95

SHADOW HEARTS



59,95

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER



59,95

VIRTUA FIGHTER 4

59,95

Superofertas del mes

CRAZY TAXI

29,95

GRAN TURISMO 3: A-SPEC



29,95

FIFA 2001



29,95

FORMULA ONE 2001



29,95

ORPHEN: SCION OF SORCERY



19,95

MOTO GP



29,95

RC REVENGE PRO



29,95

SUPER BUST-A-MOVE



19,95

TEKKEN TAG TOURNAMENT



29,95

Resérvalos ya

COMMANDOS 2: M. OF COURAGE	junio
MEDAL OF HONOR: FRONT LINE	junio
ROLAND GARROS 2002	junio
SMASH COURT TENNIS	junio
SOLDIER OF FORTUNE - GOLD	junio
SPIDER-MAN: THE MOVIE	junio
ZIDANE FOOTBALL 2002	junio

PLAYSTATION PS One + HARRY POTTER





142,95

PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS



139,95

ALFRED CHICKEN



29,95

C-12: RESISTENCIA FINAL



22,95

MUNDIAL FIFA 2002



47,95

TIME CRISIS: PROJECT TITAN



22,95

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19



Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de mayo.

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. Siete Palmas, Local 2-16. Av. Felo Monzón, s/n
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

GUÍA COLECCIONABLE
MÁXIMO

Ya sabemos que no es fácil localizar todos los cofres y secretos del juego, así que tú tranquilo, que el mes que viene te ofreceremos la guía completa, en formato especial, para que la puedas archivar en la caja del juego.



REPORTAJE
COLIN McRAE 3

Que sí hombre, que sí, que nos vamos a las oficinas de Codemasters para que sepas antes que nadie lo que puedes esperar de uno de los juegos para PS2 más prometedores de los próximos meses.



NOVEDAD
FINAL FANTASY X

Por fin está aquí la penúltima maravilla de Square. En nuestro próximo número podrás encontrar una review muy especial donde te desvelaremos los detalles más espectaculares de este esperado lanzamiento: el primer *Final Fantasy* de PS2.

El número 41 de **PlayManía** llegará cargado de información sobre los mejores juegos de **PS2**, tanto a corto plazo como para su futuro, sin olvidarnos, por supuesto, de toda esa información práctica tan importante a la hora de hacer buenas compras y sacarle todo el partido a la consola. Así, te estamos preparando, además de una review super especial de **Final Fantasy X**, una **comparativa con los mejores juegos de rol**, para que sepas cuáles pueden ser los que mejor se adapten a tus gustos. También te proporcionaremos más información sobre los **sistemas de sonido 5.1** del mercado y la **Guía de Compras** más completa y actualizada. Las **mejores novedades** del mes, guías tan jugosas como la de **Moto GP2**, un montón de **trucos** y nuestros **reportajes especiales**, también estarán presentes en el próximo número de **PlayManía**. No te lo pierdas.

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A



Y ELIGE...

12 NÚMEROS POR SÓLO 29€ (12% Dto.) + ESTE EXCLUSIVO ARCHIVADOR





ó 12 NÚMEROS + TORRE DVD POR SÓLO 33€

Torre apilable para guardar cómodamente tus juegos de PS2. Un regalo de más de 21,00€.
Características: Distribuye Promonor, Capacidad para 18 DVD's.
Medidas: 412x170x85 mm.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.
(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)

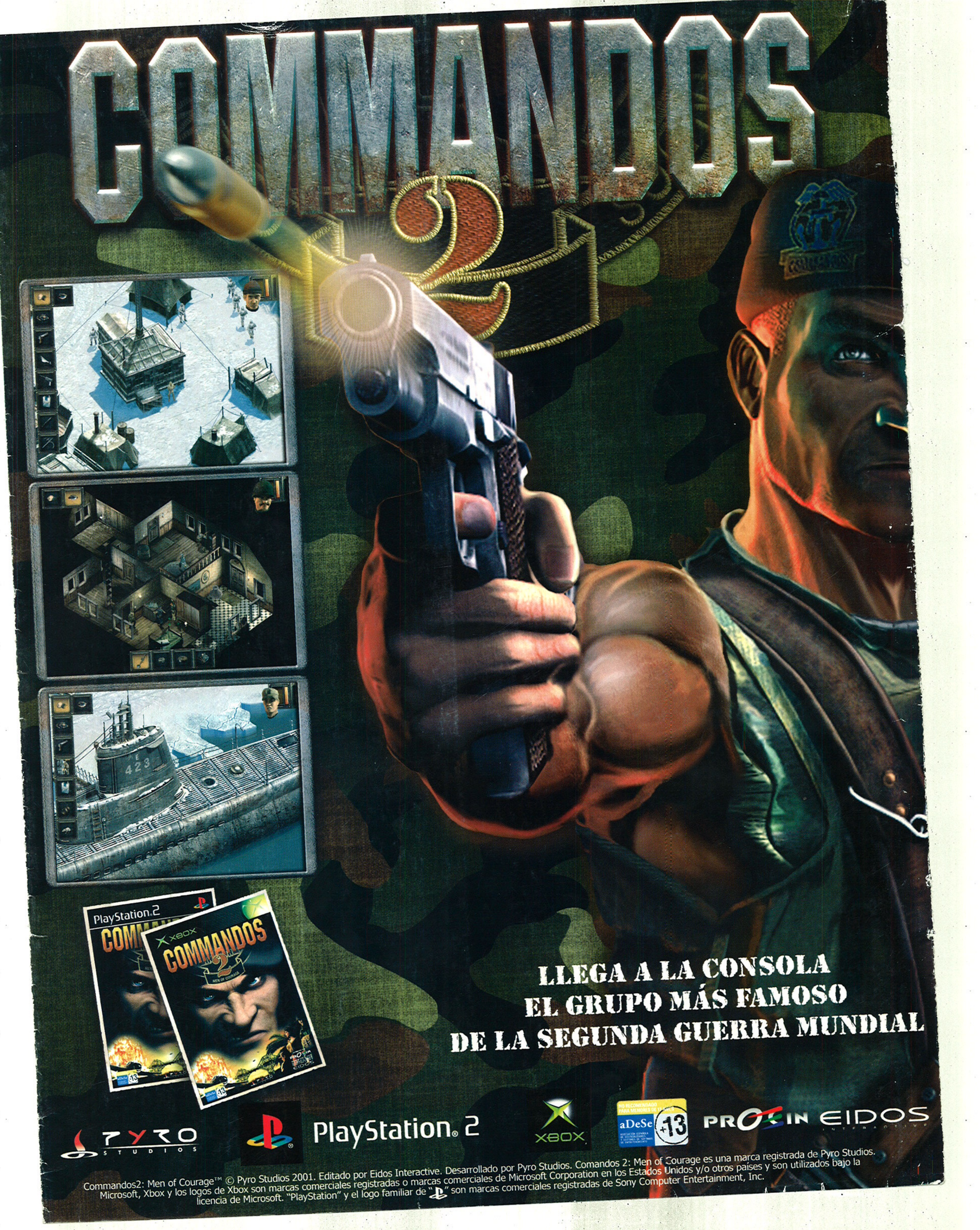
FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

E-MAIL
suscripcion@hobbypress.com

CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


COMMANDOS
2
PlayStation 2
XBOX
COMMANDOS
2
MEN OF COURAGE
LLEGA A LA CONSOLA
EL GRUPO MÁS FAMOSO
DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL
PYRO STUDIOS
PlayStation 2
XBOX
aDeSe +13
PROEIN
EIDOS
Commandos2: Men of Courage™ © Pyro Studios 2001. Editado por Eidos Interactive. Desarrollado por Pyro Studios. Commandos 2: Men of Courage es una marca registrada de Pyro Studios. Microsoft, Xbox y los logos de Xbox son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países y son utilizados bajo la licencia de Microsoft. "PlayStation" y el logo familiar de "" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment, Inc.